VAMPYR SUSUZLUĞUNUZU GİDERİN

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2018/07 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 129 • ISSN: 1307-8933

DOSYA
E3 2018
TARİHİN EN DOLU E3'ÜNE 54 SAYFA YAKIŞIRDI!

- CYBERPUNK 2077
- DEATH STRANDING
- THE ELDER SCROLLS VI
- THE LAST OF US 2
- GHOST OF TSUSHIMA
- THE DIVISION 2
- DEVIL MAY CRY 5
- FALLOUT 76

ve daha fazlası...

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

SUİKASTÇI EGE'YE KADAR GELDİ!

SYF. 61





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

6 Topluluk
14 Hayalet Gemi
13 Kartuşlara Üfleyen Adam



PORTAL

16 Beta: Dauntless
18 İlk Bakış: The Banner Saga 3
20 Bu Ay Ne Oldu?
22 Akıl Fikir: Battlefield V
23 Yarış Sim'leri
24 Kimdir: Chloe
26 Okul
28 Biz Bunları İstiyoruz

DOSYA

30 E3 2018

İNCELEMELER

86 Giriş
88 Onrush
90 Ancestors Legacy
91 Football, Tactics & Glory
92 Vampyr
98 Mario Tennis Aces
99 Tower of Time
100 Jurassic World: Evolution
102 Zero-K
103 Bus Simulator 18
104 The Crew 2
108 For The King
109 Forgotton Anne
110 Budget Cuts
112 Cultist Simulator
113 Lego the Incredibles
114 Agony
116 Street Fighter 30th Anniversary Collection
117 Unforeseen Incidents
118 Wizard of Legend
120 Unravel Two
121 Wreckfest
122 House Flipper



Tarihin en efsane E3'ünü yaşadık desek abartmış olmayız!





124 39 Days to Mars
125 The Awesome Adventures of Captain Spirit
126 Prismata
127 Slay the Spire
128 Moonlighter
128 Unworthy
129 Update: Cook, Serve, Delicious 2
129 Medieval Shopkeeper Simulator
130 Prey: Mooncrash
131 GKN:Turmoil
132 Tekmili Birden

ALT

134 Zoom: Mission Impossible Fallout
136 Top 10: Kötü CGI'lar
137 Çizgi Roman

ALT

138 Bluray: Tomb Raider
140 TV: Westworld
142 Müzik: Arctic Monkeys
144 Anime: Full Metal Panic

DATA

146 Aktüel
148 Donanım İnceleme
151 Sistem

PİKSEL

152 Piksel Günlükleri / Konsol
153 Piksel Yazıtları
154 Son Jeton: Max Payne
158 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
159 Oradaydım
160 Piksel Medya







Yunan tanrıları AC serisinin RYO'ya dönüşmesi konusunda ne düşünüyor?





C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

TEMMUZ NOTLARI

Yaz aylarının sıcağından ve biz burada çalışırken dört bir yandan yağan tatil fotoğraflarından ne kadar şikayet edersem edeyim, kabul etmeliyim ki hepimize iyi geliyor bu mevsim. Kapılar pencereler açılıyor, üstümüzden attığımız o kalın giysilerden sonra sanki ruhumuz da bir parça olsun hafifliyor, ofisin bahçesinde yeni yeni kediler dolaşmaya, öğle yemeklerimize nefis karpuz dilimleri eşlik etmeye başlıyor :) Bir de yaz demek bizim için ofiste beliren yeni yüzler demek çünkü okulu tatile giren genç arkadaşlarımızdan birkaçını staj yapması için ofise kabul ediyoruz. Bu yıl da çok farklı değil durum. Halihazırda üç stajyerimiz var ama her zamankinden birazcık farklı olarak, bir istisna yaptık ve seneye 5. sınıfı okuyacak olan Maya'yı da ekibe kattık! Başkasından duysam "Küçücük çocuğu niye çalıştırıyorsunuz ya" diye eleştirirdim muhtemelen ama Maya'nın azmi karşısında pes etmiş durumdayım. Büyük bir özenle her sabah aynı saatte gelip masasına oturan, kendisine verdiğimiz "Türkiye'de Youtuberlar" raporu için çalışmaya devam eden ve öğle yemeğinden sonra yarım saat VR oynamak dışında mola bile vermeyen bir acayip çocuk bu. Tam da yeni nesilden ümidi kesme yaşlarıma gelmişken böyle bir örnekle karşılaşmak bana çok iyi geldi. Bilgisayarla, akıllı telefonlarla büyüyen çocukların hepsine birden yapıştırılan "dikkatleri dağınık", "hiçbir şeyle yetinemiyorlar", "asosyaller" gibi teşhislerin tüm önyargılar gibi yanlış olduğunu birinci elden görmüş oldum. Maya'yla da gurur duydum.

Yaz ayları bir de fuarlar demek tabii... Elinizdeki dergiyi de, bu ayın işlerini de her zamankinden ağır yapan bir E3 atlattık Haziran'da. Zor ama dolu dolu bir fuar oldu, darısı Gamescom'a.

Son olarak, ay boyunca o kadar güzel ve aydınlatıcı postalar geldi ki sizlerden, bir kez de buradan teşekkür etmek istiyorum. Vakit ayırıp fikirlerini paylaşan herkese minnettarım. Üşenip yazmayanlara da ayrıca selam olsun. Onlar da artık bir dahakine yazar. Yazarsınız değil mi?

Temmuz'a hoş geldiniz, keyifli okumalar!

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ



Bu ay bu sayfalarda biraz moral, enerji ve umut eksikliği olabilir. Şimdiden affola. Onun dışında gelen kutumuza yağan mektuplar büyük moral oldu. Yazan herkese teşekkürler, sayfa arttırmamıza rağmen bayağı bir biçtim kendilerini, kusura bakmayınız artık.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
NOYAN AKATLI



6 Sayfaya Sığmaz Taşarız!

Sorunum var

Merhaba abilerim ablalarım. Size bir teşekkürüm olacak. Önceki ayki önerilerinizden Paladins'i oynuyorum. Gerçekten güzelmiş.

Asıl sorunuma gelirsek. Hatırlasanız geçen mailimde hiçbir oyun karakterinden hoşlandınız mı diye sormuştum. Sorma nedenim benle aynı kaderi yaşayan var mı diye merak etmemdi (Doki Doki Literature Club'dan Natsuki). Ama sorunum karakterle değil, karakterin bulunduğu oyunla ilgili. Ya yapımcılar öyle bir oyun yapıyor? Evde, okulda, tuvalette, her yerde aklıma geliyor. Aslında bunun nedeni oyunun ikinci yarısından sonra bayağı bir garipleşmesi olabilir.

Evet bu sorunuma çözüm bulabilirseniz ve oyunu oynayıp ne dediğimi anlarsanız sevinirim. Görüşürüz.
- Süleyman Cüre

Tekrardan hoş geldin Süleyman, önerimin işe yaramasına sevindim. Görsel roman seviyorum ama elimdeki Muv Luv'ı bitirmeden (vndb'deki en yüksek notlu görsel roman kendisi) başkasını okumayayım dedim, o da bitmek bilmiyor. Doki Doki Literature Club'ı tüm övgülere rağmen daha okumadım o yüzden maalesef. Muv Luv bittiğinde kesin bakacağım. Ama spoiler'lı videosunu izlemişliğim var, oyunun tuhaflığından bahsederken ne demek istediğini az buçuk anlıyorum o yüzden. Sıradan beyinleri yok belli ki yapımcıların.

Merhaba Süleyman. Görsel roman hakkında fazla bilgim olmadığı için yorumum yok, ama aksiyon - RYO'larda yemek yerken, köpek yürüyüşünde, banyoda bile yetenek geliştirme, ekipman yenileme, yan görevler gibi konuları düşündüğüm çok oldu. Oyun süresi ve atmosferin yoğunluğuyla ilgili bir durum tabii. Selamlar, doğal yaşama ait rüyalar görmen dileğiyle. - Noyan



Okuyucuya duyuru!

Değerli Oyungezer yazarları, Mart sayısında mektubumu görünce inanın çok sevindim. Uzun zaman sonra tekrar bir yazımın çıkması çok hoşuma gitti. İlki C64 dergisinde Pirates oyunun üç sayfalık oyun açıklamasıydı. Üç gün boyunca saatlerce çalışıp en küçük detayına kadar oyunu analiz edip hatasız olarak oyun akışına uygun bir açıklama yazmıştım. Alnımın akıyla o işi halletmiştim, aldığımız harçlığı da arkadaşım cebe indirmişti. İlk ortaklıkta ilk kazığı yemiş de olduk, neyse...

Tüm Oyungezer okuyucularının dikkatine; bundan sonrası dergiye değil size yazılmıştır. Özellikle Mart sayısında sizlerde bir umutsuzluk, tedirginlik gördüm ki o da dergimizin ömrünün kısalacağı/kısaldığı yönündeydi. Sakın ola ki öyle düşünmeyin, her şey sizin elinizde. İşte size geçen yaz uyguladığım, insanların dikkatini çeken altın bir tavsiye; tatile giderken yanınıza o ayın dergisini alın, kumsalda, havuz başında, hatta bir kafede derginizi göstere göstere keyifle okuyun. Derginizi hemen bitirmeyin. Ben birkaç yer gezeceğim için dergiyi parça parça okumuştum, insanların dikkatini çekiyordu. Demek ki sevgili okur ne yapacağız? Bol bol okuyacağız. Herkese şimdiden iyi tatiller :) *- Barbaros Kırcadağ*

Selamlar Barbaros. Anime tabiriyle senpai'im sayılırsın o halde sen benim. O arkadaşına borcunu ödet bence. Faiziyle beraber sana gerçek korsan gemisi alsın, ödeşin.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Çok güzel şeyler söylemişsin. İnsanlarda göz aşinalığı ve merak yaratmak adına etkili olabilen şeyler hep bunlar. Bu ayki AC kapağı ilgi de çekebilir bak, oyunlarla alakalı alakasız herkesin bildiği bir marka neticede. Sıcak havada mont taşıma etkisi yaratmayacaksa taşıyınız Oyungezer'i sağa sola efenim. Hem havalı bir şey Oyungezer, sayemizde kız/erkek arkadaş edinirsiniz belki, belli mi olur? (Yok pek gerçekçi olmadı sanki bu.) Sana da iyi tatiller.

Çiftçi Assassin

Merhabalar, çiftçilik oyunlarının atası olan Harvest Moon'un PS4 versiyonu çıkmış. Ondan devşirme Stardew Valley diye bir oyun da mevcut. Sizce hangisini alıp oynamalı?

Ben sıkı bir AC taraftarıyım fakat Muazzez Ersoy'un nostalji serileri gibi her sene yeni bir oyun zuhur ediveriyor, sizce de en baba oyun Ezio Collection değil mi?

Vakit ayırıp cevaplayabilirseniz eğer çok memnun olurum, iyi çalışmalar. *- İbrahim Cumhur Yılmaz*

Selamlar İbrahim Cumhur. Harvest Moon serisi eski güzelliğinde değil. Stardew Valley'se muhteşem, aklına hayaline sığmayacak kadar geniş bir oyundur. Kesinlikle onu tercih et yani.

AC serisini ben de hep sevmişimdir. O tarihi-turistik tecrübede ve rahat oynanışta insanı çeken bir şeyler var. Daha Syndicate'teyim şu sıralarda, Origins'e henüz geçemedim. Oynadıklarım içinde hikâye ve karakterler olarak Ezio üçlemesi tepededir, aynen. Oynanış olarak gördüğüm kadarıyla Origins bayağı geliştirdi seriyi ama.

Merhaba İbrahim Cumhur, Assassin's Creed serisinde külliyatı tamamlamak adına çizgi romanları, hatta Türkçeye çevrilmiş romanları da okumanı öneririm. Selam ve sevgiler. - N



Ezio Collection yapılmış en başarılı HD sürümlerden sayılmaz ancak AC2 üçlemesini tecrübe etmek için yine de en iyi yol.

Oyungezer Ezer

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi, sizi ne kadar sevsek de birilerinin doğruyu söylemesi gerekiyordu, o nedenle dost acı söyler misali bu yazımda ağırlıklı olarak Oyungezer'in zayıf yönlerinden bahsedeceğim.

1. İlk olarak dergiyi çok uzun süredir takip eden bir okuyucunuz olarak beni en çok üzen İnceleme Giriş başlığı altında olan 2 sayfalık bölümün başına gelenler... Bu bölüm ilginç bilgiler edindiğimiz, farklı istatistikler ve bakış açılarıyla harika bir yerken bugün ölmüş durumda :(

2. Derginin eskisinde göre ciddi tökezlediği bir diğer bölümse Data. Boyutu olması gerekenin yarısı kadar. Sadece haber olması inanın bölümün çapını ve alınan keyfi azaltmış. Hani donanım incelemeleri? İkinci olarak eskiden burada muzip birkaç kısım olurdu, onların yerini tutan hiçbir şey de yok :(

3. Bu konu derginin ruhuyla ilgili. Bildiğimiz gibi dergiyi kuran eski ekip neredeyse tamamen gitti. Eski ekibin bu kadar sevilmesinin nedeni bir yandan bize bu profesyonel dergiyi hazırlayıp, gerçekten yüksek kültürleriyle sayfaları yoğurup bize sunarlarken asla o samimiyeti o içtenliği kaybetmemeleriydi. Yani tirajımız iki üç kişi azalır, aman sözüme dikkat edeyim havasından çok belki de kalplerinin en gizli köşelerindeki sırları dahi açmaktan vazgeçmiyorlardı. Kısacası bu bir işten fazlasıydı ve biz de o insanları gerçekten tanıyor gibi hissediyorduk.

Peki yeni Oyungezer nasıl? Yeni Oyungezer'i ikiye ayırabiliriz: Samimiyeti koruyanlar (Ömer, Eser, Emre Sümer, Ares, Merve, Noyan, Sarp) ve bir türlü belki "söylediklerimden ötürü beni incitebilirler" veya "dergideki sorumluluğumu yerine getirmeliyim" diyerek kabuklarına çekilip sadece profesyonel yazı yazanlar (Tarık, Nurettin, Can, Sabri, Eren Eryürekli, İhsan, Onur). Örnek vermem gerekirse Tarık oyunculuğu seviyor, derin iz bırakmış yapımlar var hayatında ama yazdıklarına bu ruhu bir türlü aktaramıyor. Kabuğundan çıkamıyor ve belki kalabalığın bir oyun ve bir dergi hakkında ne düşündüğünü çok taktığından bir türlü o samimiyeti alamıyorum yazılarından. Son olaraksa İpek konusunda bir türlü karar veremiyorum :) Bence yeni olduğu için şu an ısınma turları atmakta kendisi, bundan bir yıl sonra harika bir yazar olup ilk sırada attığım isimlerin arasına karışacaktır :)

Yazı sadece derginin kötü yanlarına odaklandı, burada bahsetmediğim kısımlarsa inanın çok hoş ve umarım eksikleri düzeltip güzel yanların üstüne koyarak devam edersiniz :) *- Tuğrul Ünal*

Selamlar Tuğrul. Medium armor'ımı giydim, buff'larımı attım.

1. Aslında dergi dediğimiz şeye tam sayfa görselli sayfaların serpiştirilmesini doğru buluyorum ferahlık açısından ama İnceleme Giriş kısmı bunun için doğru yer sayılmayabilir. Hele bir de Bilen Adam ve Very Tabanı geçmişi olan bir yer olduğundan ıssızlaşmış hissettiriyor şu anki hali. Söyleyip harekete geçme motivasyonu sağladığın için sağol, biraz tazelemek gerek orayı önümüzdeki ay.

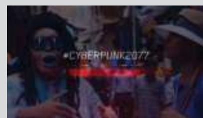
Videolarda Bu Ay



→ Gülmeleri kaldırıp, gerilimli de müzik koyunca Friends bayağı korkunç bir şeye dönüşüyormuş yahu: ***tinyurl.com/ogz-129-friends***



→ How It Should Have Ended serisinin Infinity War videosu ayrı bir güzel olmuş: ***tinyurl.com/ogz-129-how-infinity***



→ 2077'yi 2018'de yaşayan bireyleriz, Cyberpunk elbette İstanbul'da geçecekti! ***tinyurl.com/ogz-129-istanbul***

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Europa Universalis'e bir kere kaptırınca başka stratejiye bakası gelmiyor insanın.

2. **Buna %100 olmasa da büyük oranda katıldım. Hatta geçen ay görmüşsündür, geri getirebildik incelemeleri (Bu arada burayı okuyan diğerlerine bir not: Tuğrul bu maili bir önceki ayın sonlarında attığı için geçen sayıdaki incelemelere denk gelmeden yazmış olmuş). Eksikliği hissedilen bir şeydi bence de, Yiğit biraz ipleri eline aldı sağolsun o tarafta şu sıralarda. Data'daki haberler evet, yalnız kaldıklarında boş hissettiriyordu ancak incelemeler gibi diğer bölümlere eşlikçi olarak güzeller diye düşünüyorum.**

Eren Okka, Erim Bilgin gibi yazarlarımız gidince diğer enteresan Data bölümlerini severek hazırlayacak aktif biri kalmadı, yazar kadrosuna göre şekilleniyor biraz da dergi. Ama mesela yeni katılan yazarlarla da eskisine oranla daha ilginç ve çeşitlilik sahibi bir Portal kısmına sahip olduk. Dengeler bu şekilde değişebiliyor.

4. **Derin ve güzel bir konuya parmak basmışsın. Öncelikle bir şeyi aradan çıkarmak istiyorum. Bunu lütfen eskiyi yerip yeniyi yüceltme çabası olarak algılama: Eskinin iyi tarafları aklımızda kalma eğilimindedir. Nicesinin yeri asla dolmaz ancak o sayfalarda iyi bir yazar bile olsa kendini çok hissettiremeden zamanla kaybolmuş da çok insan olduğunu kabul etmek gerek. Hani belki bu maili 10 yıl önce yazmış olsan yine yazarları ikiye ayıracaktın o şekilde, bilemiyorum.**

Dediğin içtenlik mevzusuna gelirsek. Yanii... İyi yazının bir formülü yok. Kimi daha bir muhabbetli, kişisel yazmayı tercih ederken kimi insan daha analizli ve derinlemesine yazmayı tercih ediyor. Ama "satışlar düşer" falan kaygısı değil de "ya bu yazdığımı şimdi binlerce kişi okuyacak" gerilimi başta olmak üzere çeşitli sebeplerle gerilip tahta gibi, "bu yazıya puan versem en fazla 6-7 verirdim" diyebileceğim yazılar çıktığı da oluyor. Kişiden kişiye, yazıdan yazıya, ruh halinden ruh haline değişebiliyor da bu. Benim bu ayki yazılar can sıkıntısı sebebiyle biraz ruhsuz kalmış olabilir mesela. Tarık'a ilettim mailini bu arada, son zamanlardaki yazılarından kendinin de memnun olmadığını söyledi ve sağladığın motivasyon için teşekkürlerini iletti. Burayı okuyan diğer yazarlar da muhakkak kendilerine pay çıkaracaklardır (çıkarın yani :))

Süper mailin için bir teşekkür de ben edeyim, böyle yapıcı geri bildirimlere ihtiyacımız var. En irisinden sevgiler.

Merhaba Tuğrul. Dergi hakkındaki yorumlarının bir kısmına katılıyorum. Data kısmında, beş yıllık işlemci - anakart - RAM üçlüsünü en hesaplı şekilde nasıl yenileyebilirim gibi soruların cevabını arıyorum. Sözlük anlamıyla "bilen" hatta araştıran adamın bıraktığı boşluk yerine de "Bu ay ne oynadık?" "yazarlar arasında geçen ay dönen eğlenceli muhabbet" gibi içimizden, samimi ve hafif bilgiler, haberler veren bir köşe de konulabilir. Aradan geçen uzun yıllara, daha da hızlı tüketilen kültüre rağmen Oyungezer'in ruhu, samimiyeti, heyecanı aynen devam ediyor, o bakımdan benim için hem okuyucu hem de yazar olarak rahat. Selamlar bizden, sevgiyle kal. - N

Çarpıldı

Merhaba OGZ ekibi, yaz geliyor, size pek bir şey ifade ediyor mu bilmiyorum, sonuçta yine çalışıyor olacaksınız herhalde. Neyse, biraz saçmalayacağım.

1. Bir anime karakterine (erkek) âşık oldunuz mu? (Trap'ler hariç Assasination Classroom'dan Karma ve Tokyo Ghoul'daki Kaneki)

2. Dolar ve euro düşer mi sizce?

İmla yanlışları ve ilk sorunun saçmalığı gözlerinizi kararttıysa kusura bakmayın. - *Göktay Kan*

Hoş geldin Göktay. Yaz demek ofiste masamın üstüne su damlatan klima ve evdeki sanırım fabrikalar falan için yapılmış olan, beş bin desibel ses çıkaran vantilatör demek. Hava akışı güzel şey yine de.

1. **Hmm âşık olduğum demeyelim de "kız olsam kalbimi verirdim" diyebileceğim karakterler var tabii. Kenshin, Kamina, Archer gibi gar karakterler geliyor aklıma (Kenshin gar değil de işte neyse).**

2. **Burayı 25 Haziran'da yazıyorum. Düşmez.**

Estağfurullah, serbest atış bölgesi burası.

Merhaba Göktay. Geç Kalan köşemize birkaç kez mesaj yazdığını, oyunlar önerdiğini hatırlıyorum, tanıdık sayılırız. Döviz kuru hakkında "Türk lirası yükselir mi?" diye sorarsak belki yükselebilir, umutlu olup başımızı dik tutmamız lazım, küsersek hiçbir şey düzelmez yeryüzünde. Sevgiler bizden. - N

Az Laf Çok Yazı

Selamlar Ömer, Noyan ve bu yazıyı yazmama vesile olan Serpil.

Konu "Yazmak mı konuşmak mı?" sorusuna gelince konuya dâhil olmazsam olmazdı. Yazmak konuşmaktan zor ve yazılan şeyi anlamak, konuşulan şeyi anlamaktan zor olunca konuşmak daha mantıklı gibi gözüküyor. Ama yazmakla ilgili unuttuğumuz bir şey var: Kalite!

Yazma işlemini öyle herkes yapamaz, bu işlem belirli bir tecrübe gerektirir. Buna ek olarak, yazı dediğimiz şey istediğimiz zaman erişilebilir bir kaynaktır, oysa söz uçup gider. Ve yazı insanların ırk, yaş vb. şeylerle yargılanmadan düşüncelerini ifade etme yöntemidir. Evet bu kadar felsefe yeterli. Şimdi size sorularımı yöneltebilirim!

1. The Witcher serisini hangi sırayla oynamalı?

2. Önerebileceğiniz bağımsız bir yapım var mı?

3. Rimworld'ün tam sürüm çıkış tarihi belli mi?

Noyan, bana önerebileceğin güzel birkaç kitap var mı? Dinlediğiniz (aslında okuduğunuz) için teşekkür ederim. Sağlıcakla kalın... - *Rızgar Kaya*

Selamlar Rızgar. İyi konuşmanın da yazmaktan farklı türde bir zekâ istediğini ve yine yazmaktan farklı türde bir kalite barındırabileceğini de unutmamak lazım ama. Etkili ve doğru konuşan insanlara da iyi yazarlar kadar saygı duyarım (ve nazarlarımı yollarım).

1. **İdeali 1-2-3 tabii. Hatta daha da ideali önce romanları okuyup sonra oyunlara dalmak. Ama çok da sıkıntı yapma bence, canın öyle istiyorsa direkt 3'ten başla. Eğer istersen**

internetten ilk iki oyunun kısa özetini okuyabilir veya izleyebilirsin de. Sana bizim Can Arabacı'dan bir link atıvereyim hatta: lorekeeper.net/content/witcher

2. Çok geniş bir soru sormuşsun ama ilk aklıma gelen birkaç favorimi yazıvereyim: Undertale, Bastion, Everspace, The Beginner's Guide, Stardew Valley, Darkest Dungeon.

3. Erken erişim aşamasını verimli geçirdi RimWorld. En son Ocak ayında yapımcısı uzun bir reddit paylaşımı yapmış ve "bir sonraki güncelleme oyunun 1.0 versiyonu olacak" demişti. Kesin tarih yok ama eli kulağındadır.

Merhaba Rızgar. Geç Kalan Noyan köşemizden tanıdığım bir arkadaş daha. Ömer'in dediği gibi kitaplarını da okuman iyi olur tabii. Tatilde okuduğum kitaplar; Futbol - Dünya Kupası Tarihi - Mert Aydın, Benim Küçük Gözlerimden - Pulido, Ara ile Bir Ara - Ekrem Atamer; ikincisi yaşanmış bir öykü, görme engelli bir yazarın rehber köpeğiyle yaşamış olduğu dostluk öyküsü, diğeriyse fotoğraf sanatçısı Ara Güler'le röportaj ve anılar. En az biri sana göredir. Selamlar. - N

İnsan Mı Olmak?

Selam Ömer, Haziran sayısındaki atışmaya bayıldım. Okurken kahkaha attım, şaka da olsa birbirinize karşı yer yer o kadar açık yürekli (?!) olmanıza şaşırdım :D Olaya kendi açımdan baktım ve ikinizi de haklı buldum.

ESO'daki insan karakterimle gerçek dünyada yapamayacağım her şeyi insan olarak bir oyunda yapıyorum. Ama yine de "zaten insanım, oyunda insan dışında bir şey olayım" kafasını da çok iyi anlıyorum. Yine ESO'da açtığım başka bir karakter Khajiit. Kedi alerjisi olup da kedileri benim kadar seven varsa beni ancak o anlar.

Bu ay dergiyi okurken sanki %75 bana özel yazılmış gibi hissettim. Eminim her ay okuyan bir sürü kişi böyle hissediyordur. Dergiyi elime alınca benzer ilgi alanlarını paylaştığım insanlarla buluşup gerçek dünyadan, stresten, işten güçten uzaklaşma, kafa dağıtma fırsatını verdiğiniz için çok teşekkürler. Sevgiler. *- Nur Rüya Özcan*

Tekrardan hoş geldin Rüya, 200. sayıya kadar beklemetmemişsin :)

Hani şimdi o bölümde biraz abarttığım doğrudur, yoksa diğer üstün ırklar kadar olmasın da insanlar da meh, iyidirler işte :) Bakma sen öyle

Anket





OYUNLARDA DENK GELDİĞİNİZ KİTAPLARI, MENÜDEKİ LORE BİLGİLERİNİ VS. OKUR MUSUNUZ?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Normalde okurum ve çok severim ama Skyrim'de bildiğin kütüphane yapmışlar, kitap mı okuyacağım oyun mu oynayacağım? @Hasan Buğra

Shadow Warrior gibi adam akıllı lore'u olmayan bir oyunsa zaten okuyacak/keşfedilecek bir hikâyesi yoktur. "Öldür geç". @Mehran Mahdlou

Sadece Quantum Break nefret ettirmişti. @Mustafa Hüseyin Dündar

Genelde sonra okurum diye biriktiriyorum sonra da unutuyorum :) @Mustafa Okat

Oyun oynarken "de" okumak istemiyorum artık (sınav sonrası dramı). @Rauf Piriyev

İngilizcem çok gelişmiş değil, o yüzden nadiren. @Batuhan Kaya

→ AYIPTIR SORMASI; STEAM YAZ İNDİRİMLERİ'NDE NE KADAR HARCADINIZ? EN ÇOK NELERİ ALABİLDİĞİNİZE SEVİNDİNİZ?

Hediye ettiklerim - Hediye aldıkLarım = Çeyrek altın @Ensar Karakaş

Hazır cüzdanımda bulunan 10 lirayı harcayacaktım sözde, 65 lira gömdüm. @Mert Çakır

50 liralık oyun aldım, onları oynamak için 300 liraya gamepad :(@Selim Berkay Koş

350 TL. Daha da gelmem Gabe dayı :) @Ahmet Kutlu

Ben hep 50 liralık a... @SelimBerkay Koş

100 lira gömdüm tertemiz, The Infinity Collection aldım (Baldur's Gate vs.), üstüne de 3-4 bağımsız puzzle oyun. @Kemal Tavus

60 civarı eşime hediye aldıklarım, 40 civarı da kendime aldıklarım. Benimkiler Artifex Mundi'nin gizli obje oyunları gibi yaz çerezlikleri :) @Ruya Zcn

→ @OYUNGEZER: DÜNYA KUPASI VARMIŞ DİYORLAR, İLGİLENİYOR MUSUN? NE DİYORSUN?

C. Ronaldo'nun olmadığı kupa, kupa değildir! @cbilgic

Tuttuğum takım eleniyor lütfen bana sormayın :/ @utkucakir

Büyük Japon ulusal takımımız kazanır. Almanya ikinci, İspanya üçüncü, Arjantin dördüncü olur. @omerakdag







konuştuğuma, mesela Dragon Age'de Qunari değil de daha insansı olan elf seçmiştim. WoW'da undead'im vardı, Tauren'im değil. Bir insan sevdalısı olmasam da insan sempatizanlığı var sanıyorum içimde bir yerde. İnsansı kedi deyince benim aklıma animeler geliyor ama şimdi girmeyeyim o konuya :)

Ben de okuyucusuyla, yazarıyla kendimi ait hissedebileceğim, iyi insanlarla dolu böyle nadir bir topluluğun parçası olduğum için çok mutluyum. Sevgiler benden o yüzden.

Merhaba Rüya, ben de DVO ve RYO türlerinde çoğunlukla insan kahramanları tercih ediyorum. Imperial ırkından savaşçı Noyo Furious ile ilk karakter olarak dalmıştım ESO'ya, iki-üç ay heyecanla oynadıktan sonra bırakmıştım sonra. Everquest'ten sonra beni dört aydan fazla kendisine bağlayabilen bir DVO gelmedi ne yazık ki. Selamlar, bol karakter yaratmalı oyunlar. - N

Bu Nasıl Bir E3?

Bu yazımı yazarken daha yeni Sony E3 konferansı bitiyor, hâlâ Sony'nin tanıttığı oyunların heyecanı var. Ayrıca konferans esnasında OGZ Online'daki Sony E3 haberi yorumlarında çok hoş bir sohbet havası vardı.

Öncelikle Serpil Hanım'ın sorusuna cevap vermek istiyorum. Kendisi izlemek varken yazmanın mantıksız olup olmamasını sormuş. Bence sizlerin de OGZ'de defalarca bahsettiği gibi yazanların ve bu yazıları okuyanların kendine has belli bir kitlesi var ve bunu muhteşem buluyorum. Samimi geliyor. Hatta sıcak. Tabii hem okumanın hem de izlemenin aynı anda yapılabileceğini düşünüyorum ki ikisi birbirini tamamlıyor. Ne kadar liseli olsam da sanırsam ben de sizin eski kuşak gibi düşünüyorum.

Noyan Bey ve siz Ömer Bey'e gelirsek nasılsınız, hayatınız nasıl gidiyor? Tabii E3 olduğundan dolayı yoğun olabilirsiniz ama insanın sevdiği bir şey tarafından yoğun olması güzel olsa gerek.

Açıkçası ben de Noyan Bey gibi geç geliyorum. Hani oyun dünyasını güncel takip ediyorum da (o kadar derginizi takip ediyoruz yani :)) eski şaheserlere daha çok yöneliyorum. Noyan Bey, siz neden eski oyunları tercih ediyorsunuz?

Bir de sizce Microsoft'un son konsol neslinde Sony'nin gerisinde kalmasının nedeni X-One'ın hâlâ tam anlamıyla konsola özel oyun konusunda eksik kalması mı?

Sizi takip edeli 1 yıl olurken bu maili yazmak çok eğlenceli oldu. PS4 parasını karşılamak için banka soyarken yakalanmazsam yeniden görüşmek üzere. Hoşça kalın. - *Harun Anıl Yılmaz*

Ama ne E3 oldu hakikaten! Resmen başka bir şey olmasa ve hepsi aynı anda çıksa 3 yıl bu E3'teki oyunlar oynanır yani.

Okumayla izlemeyi birbirinin tamamlayıcısı olarak görmek en mantıklısı gerçekten galiba. Nasıl bazı formatlar dışında izlenilen bir şeyden yeterince doyurucu bilgi alma ve onu özümseme imkânı daha düşükse sadece okuyarak da o mevzu bahis şeyi kafada tam olarak oturtma olanağı daha düşük.

An itibariyle "İnsanlar E3 yazılarını zamanında atabilecek mi, dosyayı Gizem'e zamanında teslim edebilecek miyim, dergi zamanında çıkabilecek mi?" gerilimindeyim. Dosyayı dergi sayfalarında gördüğümde "bu güzel bir gerginlik ya" moduna giriyorum genelde ama o an şu an değil, şu an ayı bağırıyor.

Bence nedeni tam olarak senin dediğin gibi, konsola özel oyun konusunda Xbox One'ın PS4'ün gerisinde kalması satışlara da yansımış durumda. Yoksa X-One, PS4 kadar yetenekli bir konsol gayet. Xbox'ın pek iyi yönetilemediğini, doğru anlaşmaların bir türlü yapılamadığını düşünüyorum. Asla küçümseyemem o Forza'ları Gears'ları ancak hem bu yapımlar sayıca yeterli olmadı. Ama bu E3'te Microsoft birçok yetenekli stüdyoyu bünyesine kattığını açıkladı. Kısacası yakın gelecekte her iki taraftan da çok daha fazla sıkı oyun gelecek gibi. Gelecek parlak.

Banka işine beni de çağır. Aksiyona gelemem ama paraları saymaya yardımcı olur, bir yüzde 50 payımı alırım. Ha gerekirse bizim köşedeki milyoncudan kafaya geçirmelik çorap da alabilirim ama payım %60'a çıkar.

Merhaba Harun. İyiyim, tatildeyim aile üyeleriyle beraber, deniz kıyısında güneşin açmasını bekliyoruz. Eski - yeni ayrımı pek yapmıyorum oyunlarda. Geç kalan oyunlar köşesini hazırlamanın getirdiği bir şöhrete sahibim sadece, Şener Şen'in komedi filmleriyle meşhur olan çok yönlü bir aktör olması gibi bir nevi. Yeni oyunlar, AAA olanları hele pahalı tabii, beni biraz soğutan bir sebep, onu saklamıyorum. E3'te yeni fikri mülk biraz az geldi bana, onun dışında yeni çıkacak oyunların listesi heyecan uyandırıcı. Konsol konusunda, özgün oyunlarda, benim beklenti ve zevkime göre; Playstation Microsoft'u son nesilde bayağı farklı ve tartışılmaz bir şekilde geçti. Teknik üstünlük, donanım farkını bilemiyorum, pek de ilgilenmiyorum açık söylemek gerekirse. Selamlar, iyi oyun beklemeler. - N

Pegi 12

Oyungezer dergisindeki herkese selam. Ben 12 yaşında bir okurunuzum. Bu size yazdığım ilk mektup. Birkaç tane sorum var:

1. PS4 için yaşıma uygun olan ve arkadaşlarla birlikte oynamalık bir oyun önerir misiniz?

2. Fortnite bana göre çok tekrar eden bir oyun ama bir şekilde oynamaya devam ediyorum. Epic Games'in oyuna yeni skin'ler eklemesi, oyuna gereksiz bir silah koyup çıkartması bence Fortnite'ın potansiyelini kullanmamak oluyor. Siz bu konuyla ilgili ne düşünüyorsunuz?

Teşekkürler. - *Doğu Şimşek*


Nox'u hatırlayan?

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer



Arcade yarış oyunu dendiğinde Forza Horizon, Xbox'ı bir adım öne çıkarıyor.

Sana da selam Doğu, hoş geldin aramıza, daha nice mektuplara.

1. İnternet üzerinden değil de aynı makineden oynayacaksanız Rayman Legends'ı direkt yapıştır derim. Ben oynamadım ama bizim Eren başta olmak üzere herkes deli gibi övüyor. Don't Starve Together da bir diğer aşırı övülen yapım, Serpil hastasıdır. Overcooked var sonra, geçen Merve'yle birlikte bitirdik ve çok eğlendik. Akıllı telefonun varsa Knowledge is Power, Frantics gibi Playlink oyunları da müthiş parti oyunları. İnternet üzerinden oynayacaksan ve FPS seviyorsan Paladins veya Overwatch düşünebilirsin. FIFA, NBA 2K falan saymıyorum zaten.

2. Fortnite'ı bizim dergidekilerle birkaç gün keyifle oynadım ama sonra başka oyunlar derken kaldı öyle. Skin'lerin, güncellemelerin durumları hakkında bir şey söyleyebilecek bilgim yok o yüzden maalesef. Ama çok takma skin'lerini bence, oyunun kendisinden eğleniyorsan gerisi teferruat.

Merhaba genç dostum Doğu. PS4'te Guitar Hero'yu önerebilirim. Gitarın yanında akıllı telefon uygulamasıyla telefonu mikrofon olarak kullanmak eğlenceli. Skin ve dış görünüşü boş ver, mutluysan aynen devam oynamaya, dış görünüş keyfe keder bir konudur her zaman. Selamlar. - N

Geç Kalma Nasıl Olmalı?

Selamlar OGZ ekibi, geç kalan konuğunuza birkaç sorum olacak.

1. Abi neden hep geç kalıyorsun? Bunu gerçekten merak ediyorum. Ben GOTY Edition'ların çıkmasını beklediğim için geç kalıyorum. O zamana kadar oyunun yamaları, DLC'leri, modları hayli oturmuş, fiyatı düşmüş oluyor.

2. En geç başladığın oyun hangisi ve ne kadar geç başladın? Örnek veriyorum, geçen ay Fallout 3'e ve bu ay da Just Cause 2'ye başladım.

3. En taze oynadığın oyun hangisi ve ne kadar tazeyken oynadın? Ben Burning Crusade'i çıktıktan bir hafta sonra almıştım, onun dışındakileri en az 6 ay geçmeden almadım.

Zaman ayırdığınız için teşekkürler. Kalın sağlıcakla. *- Celalettin Ceylan*

Merhaba Celalettin, hep geç kalmıyorum, her ay ortalama 2 -3 oyun aldığım için, yarım bıraktığım çok oyun oluyor, onlara geri dönüş yapmam gerekiyor. Doğal olarak fiyat indirimi, güncelleme, ücretsiz DLC gibi avantajları da oluyor bir oyunu çıkış tarihinden belli bir süre sonra almanın. Diablo 3, ESO çıkışından 1-2 gün sonra başladığım oyunlar.

Selamlar, çok da geç kalmadan iyi oyunlar. - N

Bir Dinozor Oyuncu

Merhaba Oyungezer ailesi, 33 yaşında bir okuyucunuz olarak derginizi uzun zamandır takip ediyor ve size ilk defa yazıyorum. Dolu dolu, samimi ve güzel bir dergi çıkardığınız için teşekkür ederim. Umarım daha uzun yıllar Oyungezer yayın hayatını sürdürür ve biz de her ay zevkle okumaya devam ederiz. Çok fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. 2018 yılı E3 fuarında sizi en çok etkileyen oyun hangisiydi? Benim favorim The Last of Us'tı. Gerçekten oyun çıktığında bize öyle bir oynanışı sunacak mı merak ediyorum.

2. 2000 yılında Nox diye bir oyun çıkmıştı, hatırlıyor musunuz? O ne kadar güzel bir oyundu öyle. En büyük şanssızlığı Diablo 2'den kısa bir süre önce çıkmasıydı, bu yüzden Diablo 2'nin biraz gerisinde kaldı. Keşke devamı gelseydi. Belki Pixel'de bir gün ona da yer verirsiniz. Sizin de keşke 2.'si gelseydi dediğiniz bir oyun var mı?

Kendinize çok iyi bakın! *- Ayberk Tokmak*

Hoş geldin Ayberk. OGZ'yi eskiden beri takip eden ama ilk mektubunu yazanları görünce hafiften geriliyorum, saygıda kusur edebilirmişim gibi geliyor :) Asıl teşekkür bizden der, övgülerine laik olabildiğimizi umarım.

1. E3'te gördüklerimiz müthişti ama onlara haksızlık gibi olmazsa görmediklerimiz benim için daha da müthişti. Cyberpunk 2077, TES VI, Starfield, Beyond Good & Evil 2... Daha geniş geniş görücüye çıkanlardansa favorim galiba benim de The Last of Us'tı.

2. Valla hiç hatırlayamadım Nox'u. Diablo 2 oynuyordum muhtemelen o sırada :) Buradan duyurusunu yapayım bizim yazarlara: Var mıdır bileni ve seveni? Son Jeton yazmak isteyen çıkar mı? İkincisi çıksa dediğim... Çok eskilere gidip Vagrant Story diyeceğim. Sistemi, atmosferi, sinematik hissi, hikâyesi, her şeyiyle en tepe kalitede bir oyundur.

Merhaba Ayberk, E3'ten The Last of Us'ı merak ettim ben de. İlk oyunu gayet kaliteli olan Rage'in de ikinci sürümünün tanıtım haberine sevindim. Oyun dünyasında sevindirici haber duymayı özlüyoruz demek ki, oyun çıkış duyurularına bile içten sevinebiliyoruz. Selamlar, iyi oyunlar. - N



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Stardew Valley, çiftçilik simülasyonlarını bambaşka bir noktaya taşıdı.

Uzun Bir Aradan Sonra Tekrar Selam

Siz bu mektubu okuduğunuzda askerliğim çoktan bitmiş olacak ve alt devrelerine nazire yaparcasına, onlar yaz sıcağında kamplarda terlerken ben artık hangi sahil, hangi koy bilinmez, oralardan fotoğraflar göndereceğim (nıhahahaha). Nasılsınız?

Derginizi İstanbul'da bile bulmakta sıkıntı çekiyorum, o yüzden önce Dergilik'te bitiriyorum, sonra dergiyi bulunca baştan bir daha okuyorum. Cidden basılı bir derginin tadını hiçbir şey veremiyor. Belki Kindle? Ama yok dergi daha güzel.

1. Oyunculukta evrim diye bir şey varmış. Zamanında dövüş ve futbol harici oynamayan ben şimdi World of Warcraft, Overwatch, Far Cry ve Tomb Raider türü oyunları seviyorum.

2. Neden bir Overwatch bölümümüz yok? Çok çekişmeli geçen turnuvalar, yüklü içerikler, kahramanlar, değişen metalar var. Eminim çok ilgi çekecektir.

3. Daha önce hiç anime izlememiş olsanız izleyeceğiniz ilk 5 anime ne olurdu? Anime dünyası büyük bir okyanus, girersem çıkamam gibi geliyor.

4. Battle royale oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz? Hiç bulaşmadım. Ama iyi mi ettim yoksa kötü mü bilmiyorum. WoW'a 6 yıl, OW'a 1.5 yıl gecikmeli başladığıma üzülüyorum mesela.

Noyan Bey. SARI! :)

Kendinize çok iyi bakın. *- Ali Kurul*

Askerlik bittikten sonraki birkaç hafta insanın hayatının en güzel birkaç haftasıdır, bol bol içine çekesin o havayı, ömür boyu unutmayasın :) İyi olmaya çalışıyoruz deyip çok da ayrıntıya girmeyeyim (tarih 25 Haziran). Yalnız o değil de Almanlığa haksızlık ediyorsun.

1. Eh zaman değiştikçe çelikler de değişiyor tabii. Ben her dönem her türü sevmişimdir ama eskisinin onda biri kadar bile futbol veya dövüş oynamıyorum artık mesela. Yine de dönemsel evrilmeler oluyor (varsa artık öyle bir kavram). Soul Calibur VI ve Jump Force'a bayağı gömüleceğim gibi örneğin.

2. Rekabete dayalı oyunların hepsi için geçerli ama bu dediğin. Gönül ister dergiyi iki katı sayfa yapalım, sadece Overwatch değil LoL'dür, CS'tir hepsine girişelim, güncellemelerden, değişen metalardan vs. bahsedelim ama pek mümkün değil takdir edersin ki. Sabit bölüm zor kısacası.

3. Farklı farklı türlerden 5 tane efsaneler efsanesi, izlenecek ilk anime olmaya uygun, çok uzun olmayan öneri geliyor öyleyse: Fullmetal Alchemist, Fate/Zero, Honey & Clover, Welcome to the NHK, Clannad.

4. Eğlenceli bir tür, şahsen kısa bir süre oynadığım Fortnite'ta kimseye denk gelmediğimiz için ikinci olduğumuz maç süper eğlendik. Uzun yıllar popülerliği devam eder mi bu türün? Çok kestiremiyorum, bir Moba kadar popülerliği asla düşmeyecek bir türmüş gibi gelmiyor bana ama feci yanılıyor da olabilirim. Yani Fortnite veya başka bir ücretsiz battle royale'i bir dene istersen. Keyifli gelirse devam edersin, gelmezse WoW ve OW zaten geri çekiverir seni.

Merhaba Ali, ben de dergimizde yazmaya ilk başladığım dönemde, 6.5 yıl kadar önce, macera türü ve pikselli bağımsız yapımların hiç ilgimi çekmediğini söylerdim ama Banished, Punch Club, Renowned Explorers, Deponia serisi, King's Quest gibi herkese her zaman önerebileceğim oyunları severek oynadım ve incelemelerini de olumlu puanlar eşliğinde yazdım. Tatilde ve yorulmuş durumda tamamladığım mektupların sonunda yaptığın espri için teşekkürler, tabii ki "…Kırmızı - Şampiyon - Cim Bom!". Kulüp başkanımız Mustafa Cengiz'in de WoW meraklısı bir oyuncu olması, eSpor şubesine ilgi göstermesi biz oyunsever - sporseverler için ayrı mutluluk kaynağı. Sağlıcakla kal, görüşürüz. - N

1 TL'ye Reklâm!

Justin Bieber görseli basmamı mı bekliyordunuz arkadaş, bir sürü 1 TL'lik ilan geldi bu ay :) Kapattık demiştim ama madem talep yoğun, bir dahaki ilansız ayda kesin sonlanmak üzere yeniden açıyoruz 1 TL'lik ilan bölümünü. Taliplilerini bekler.

Selam'ı buraya kadar okumuş olanlara easter egg tadında bir duyurum olacak: Yeni serbest yazara ihtiyacımız var! Oyunları seviyorsanız, Türkçeyi doğru kullanabiliyorsanız, ilginç, okuması keyifli yazılar çıkarabileceğinize güveniyorsanız, eh biraz da sorumluluk sahibiyseniz buyurun omer@oyungezer.com.tr'ye "adım şu, yaşım şu, olayım şu" minvalinde bir paragrafla beraber bir inceleme yazısı örneği atın. Rekabetçi oyunlarla ve donanım dünyasıyla aranız iyiyse daha bile güzel olur. RYO ve macera türlerinin insanıysanız biraz zor ama, onlardan çok var bizde, oyunlar havada kapılıyor :) Ha bu arada mail atacaksanız eleştirilerime ve geri çevirmelerime de hazırlıklı olun, baştan söyleyeyim :)



Gelecek Ayın Misafiri

Farelere olan düşmanlığıyla tanınan, her yeni FM'yi 250-300 saatten evvel bırakmayan, bir tek TES VI çıktığında FM'ye ara vereceğini tahmin ettiğim Ege Sağın önümüzdeki ay buralarda. Splinter'ı, Mickey'i kapıp gelin, farelerin haklarını savunun.



Hayalet Gemi

Merve Akman
merve@oyungezer.com.tr

79. Deneme

Buraya yazacağıma sevinmiştim, böyle kafamıza göre konu seçip muhabbet edebildiğimiz için tam benlik bir yer sanıyordum ama çok fena yanılmışım. "Artık koyverdim, ağzıma geleni yazıyorum ulan" dememin üzerinden bile 4 veya 5 yazı geçti. Ama bu gerçekten son, ne çıkarsa. Okur umduğunu değil bulduğunu okurmuş. Ya da öyle bir şey.

Psikolojik ve toplumsal analiz kasmayı sevdiğim için üzerinde konuşmak istediğim 78 konu çıktı ve hepsi bir şekilde birbirine bağlanıyor. O yüzden yazılar uzadıkça uzadı, kara delikler çıktı ekranda. Bu arada önceki dizüstü bilgisayarımın ekranında gerçekten kara delikler olmuştu, ölü piksel deniyormuş herhalde, gitgide çoğalmalarına rağmen öyle oyun oynamaya devam etmiştim aylarca. Öyle bir gönülden bağlıyız biz bu oyun sevdasına işte, heyhat.

Şimdi ben böyle aşırı rasgele ve alakasız şeyler yazıp araya üç-beş espri de sıkıştırırsam Ömer muhtemelen bayılır yazıya. Çenemi tutup düzenli bir şey yazmaya uğraştıkça "çok mota mot yazmışsın yea" diyor. Zaten sanırım sırf geyik yapayım diye dergiye aldılar beni. He, bir de Rinoa'yı çok seviyorum diye. Hatta ikincisi daha ağırlıklı. Ömer'in kalbine giden yolun Rinoa'dan geçtiğini bilmiyorduysanız şimdi öğrenmiş oldunuz. Dergiye başvurmayı düşünüyorsanız da aklınızda bulunsun. Hatta gizli bir "OGZ İfşa" bölümü hazırlayıp herkesin zafiyetlerini ortaya mı döksek, n'apsak?

> "İKİ UÇTAN BİRİNE DÂHİL OLMAK ZORUNDA DEĞİLİZ."

Laf gelmişken değinelim bari, oyun karakterlerine âşık olmak. Sanırım iki ay önceki Selam'da buna dair bir soru vardı, okuyunca şakaklarıma kadar sırıtmıştım. "Mümkün mü?" diye sormuştu bir arkadaş ve bana aşkı ilk kez tattıran adam (romantizme bak) bir oyun karakteri olduğu için "OFFF HEM DE NASIL" diye heyecanla bağırmıştım.



Oyun oynamayı sevdiğinizi iddia edip ömrünüz boyunca hiçbir oyun karakterine âşık olmadıysanız üzgünüm, siz yaşamamışsınız... Öyle bir şey olabilir mi yahu? Hiçbir şey olmasa bile bir RYO'da birinden hoşlanmış olmalısınız, orada özne doğrudan oyuncu çünkü.

Benim ilk ve sonsuz aşkım Dragon Age serisinden Alistair. Kendisini neden sevdiğimi, nasıl bu noktaya geldiğimizi filan anlatmak isterdim ama çok derin konular bunlar. 4 sayfa boyunca size sevdamdan bahsetmem hoş olmayabilir. Ama bana bir karakteri çok sevdiren şeyden bahsedebilirim. Karakterin kusurları ve zayıf yönleri hikâyede ne kadar doğal şekilde yer verilmişse, kendisi o kadar değer kazanıyor benim gözümde. Yani "kimse mükemmel değildir dolayısıyla mükemmel oyun karakterleri gerçekçi olmuyor." Öte yandan "hmm bunun kusuru da bu işte" diye ortaya fırlatılan şeyler de çok itici oluyor, öyle yapılacağına absürt de olsa kusursuz yapılan karakterler daha iyi. O zaman en azından "Gerçek hayatta büyü de yok zaten, karakterin gerçekçiliğini niye sorgulayalım?" diyebilirim. Bir şeyi ya tam yapmalı ya da hiç yapmamalı bazen.

"Mükemmelliği mükemmel olmayışında gizli karakterler" deyince Rinoa'ya geri dönmek durumundayım, dönesim de vardı zaten. Tıpkı Alistair gibi o da hayatımın aşkı çünkü. Rinoa'nın benim için önemi; "güçlü kadın" olmak için illa da silah kuşanıp erkekleri pataklamanın şart olmadığını, pekâlâ hem sevimli hem de ayakları yere basan kadınlar olabileceğimizi göstermesidir. Hani artık kurtarılmayı bekleyen prensesten ziyade kimseye ihtiyaç duymayan sert kıza yönelim var ya, düşündüğünüzde o da bir kalıplaştırma. Şikâyetim yok, kadının "kurtarılmayı bekleyen" olması gerekmediğinin ortaya konulması çok güzel ancak düşündüğünüzde pek çoğumuz hayatı uçlarda yaşamıyoruz, "şöyle değilsen böylesindir" de değil. O yüzden deri ceket giyip ayılara headshot atmıyorsak yardıma muhtaç prensesleriz gibi bir kaide de yok. Rinoa olabiliriz. Olalım hatta.



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer

emre@oyungezer.com.tr

Okumuş Modern Köleler

Amerikan İç Savaşı'nın ardından köleliğin kalkmasıyla patron dünyası yeni bir formül keşfetmiştir: Kapitalizm. Kölelik sistemini bitiren şey kölelerin sadece efendileri için yaşamaktan başka bir hayatı olmamasıdır çünkü. Bu sebeple kapitalizmle beraber patronlara hizmet etmesi için yeni köleler gerekmiştir. Bunun için de yeni kölelerin (yani çalışanların), eskisinden farklı olarak kendi sivil hayatlarına sahip olmalarına izin verilecektir. Çalışma saatleri standartlara oturtulacak, mülk ve aile sahibi olmalarına izin verilecek ve maddi gelir sağlanacaktır. Bu sayede kendi gelirleri ve hayatları olduğuna inanmaya başlayan köleler artık isyan etmeyecek, aksine 1'e 1000 kazanan patronlarına minnet bile duymaya başlayacaktır.



> “SÖMÜRÜ VE KAPİTALİZM ASLINDA TAM OLARAK AYNI ŞEY DEĞİL.”

Bu plan gelişmiş ülkelerde kusursuz işlemektedir. İnsanlar en azından çalışma saatleri haricinde kendilerine ait bir hayat olduğuna gerçekten de inanmıştır çünkü. Fakat bizim ülkemiz gibi yerlerde iş tamamen farklıdır. Zira burada sadece sistem değil, bütün hayat çalışma üzerine kuruludur. Pek çok yerde çalışanlar ertesi gün de işe gelsinler diye ihtiyaçlarından bir lira bile fazla para almazlar, patrona günün 9-10 saatini ayırmanız bile yetersiz gelmekte, çalışanlar karşı çıkarsa dışlanmakta, sivil hayat, izin, kişisel kapasite ve yoğunluğa zerre saygı duyulmamaktadır. Peki bu ülkelerde çalışanlar neden isyan etmez?

Burada da devreye biat kültürü sokulmuştur. İnsanlar çalışmanın bir ibadet olduğuna inandırılmış ve alınan komik ücretlere bile şükretmeniz gerektiği şartlandırılmıştır çünkü, ne de olsa her zaman daha beteri de vardır, halinize şükretmeniz gerekir. Fakat işin anormal tarafı, yıllarca bu şekilde sömürülen ve hayatını bu şekilde hibe edenler insanlar bile bunun fanatiği, hatta savunucusu haline gelmiştir. Şikâyet etmeniz halinde bunun size yakışmadığını, şükretmemiz gerektiğini ve "aman iş olsun da gerisi önemli değil" gibisinden laflarla kendi özel hayatınızdan önce patronunuz için kazanmanız gerektiğini söyleyip dururlar. Sözün özü bu kapitalizm de değildir, kapitalizm ve sömürü farklı şeylerdir çünkü.

Yaklaşık 3,5 sene önceydi. Bir önceki işyerimde yıllık izne çıkmıştım. Yılda topu topu 2 hafta iznim var. Fakat tatilimin ortasında aldığım telefonla beraber bağırıldım, kavga ettim ve yıllık iznimin umurlarında olmadığı ısrarla söylenerek ertesi gün işyerine gelmem konusunda azar işittim. Konuşma telefonun yüzüme kapatılmasıyla son buldu. Çok değil 1-2 hafta sonra da bir cuma günü istifamı verdim ve aynı gün arkama bile bakmadan sessiz sedasız şirketten ayrıldım. Çünkü mutlu değildim. Günde kendime ancak 2 saat ayırmaktan, işten başka bir hayatı olmayan insanların beni anlamamasından, en az 35 yıl daha sevmediğim bir işi yapmak fikrinden dolayı hiç mutlu değildim.

Şunu anladım ki durum birkaç şanslı insan haricinde genel olarak her yerde aynıydı. Çünkü çalışma kültürümüz bu bizim, insanların "iyice dinleneyim ki yarın işe güçlü gideyim" dediği ve işinizin her zaman her yerde özel hayatınızdan önce tutulması gerektiği bir ülkede yaşıyoruz. Haksızsam lütfen belirtin.

Eğitim, yetenek, yeterlilik, kapasite, altyapı, bunların hepsini bir yana bırakın, bunlar olmadan bile hepiniz değerlisiniz arkadaşlar. Bir insan olarak değerlisiniz, başka birilerine günde 10 saatinizi gömdüğünüz için değerlisiniz, toplu paranız olmadığı ya da patron olmadığınız halde de değerlisiniz, en önemlisi de niteliğiniz ne olursa olsun verdiğiniz emek ve hayatınızdan yediğiniz zaman çok değerli. Size emeğinizin karşılığı olan para verdiği için kimsenin önünde eğilmeyin, sadece para için sevmediğiniz işleri yapmayın, yanlış meslek seçimleri yapmayın. Çünkü inanın en kötüsü çalışırken birdenbire aklınıza "Benim gerçekten burada ne işim var?" sorusu gelmesi ve bir daha asla da gitmemesi. Benden söylemesi.





DAUNTLESS

PC'DEKİ AVCILIK OYUNLARI ÇOĞALIYOR

EREN ERYÜREKLİ

Dergiyi uzun zamandır okuyan dostlar bilir ki *Monster Hunter* ve benzerlerine karşı fena bir zaafım var. Önüme büyük yaratık koyun keseyim, ondan materyal toplayayım, efendim silah zırh yapıp daha güçlüsüne dalayım, bayılıyorum! İşte benim gibi bağımlıları ve özellikle Windows platformunun bu özel türdeki boşluğunu (*Toikiden, God Eater* gibi konsol portları tutunamadı pek) gören Phoenix Labs (ki eski Blizzard, Capcom, BioWare çalışanlarından kurulmuşlar) *Dauntless* isminde bir projeye girişmişti 2015 gibi. Görsel olarak Blizzard ve Disney yapımlarını anımsatan *Dauntless* Japon-anime temalı rakipleri karşısında PC oyuncusuna daha çok hitap ediyordu ve zaman içerisinde de gayet kemikleşen bir kitle bulabildi kendine. Bunda oyunun kullanıcı geri bildirimlerine çok önem vermesi ve lootbox mevzusunu kozmetiklerle sınırlaması da önemli bir etkendi. Bedava olan yapım geçici geliştirmeler ve kozmetik eşyalarla stabil bir ekonomi yaratırken oyuncunun ilerlemesi de tamamen onun yeteneğine bırakılmıştı ki bu tip bir oyunda başka türlüsü de düşünülemezdi.

Kapalı alfadan beri takip ettiğim *Dauntless* kendisini inanılmaz geliştirdi bu süreçte. Öncelikle Behemoth denilen ve gayet yaratıcı tasarımlara sahip canavarlarla dövüşmesi çok keyifli. Zaten betaya girdiğinizde oyunun bitime oldukça yakın olduğunu hissediyorsunuz. Yaratıkların her biri silah çeşidine ve saldırı düzeninize uygun olarak tepki veriyorlar ve enraged olduklarında da bambaşka saldırılar üretiyorlar. Dolayısıyla savaşlar da çetin geçiyor. Oyunda şimdilik 5 silah var ve kullanımları da gayet özgün olduğundan bu kısımda hiçbir sorun yok, yenilerinin ekleneceği de belirtildi zaten yapımcılar tarafından. Benim canımı sıkansa hem kasabanın, hem de Shattered Isles'ın (oyunun geçtiği havada yüzen adalar topluluğu) fazlasıyla ölü oluşu. *Monster Hunter: World*'ün muazzam şekilde yaşam fışkıran dünyasından buraya geçmek; kanlı canlı bir ortamdan kartonpiyer bir tiyatro sahnesine geçmek gibi oldu. Bu durumun farkında olan yapımcılar daha yaşam dolu alanlar için çalıştıklarını belirtiyorlar.

Yine *Monster Hunter*'daki derin çeşitlilik burada henüz yok. Zırhlar, silahlar ve bunlara takılabilen bonus beceriler fena olmasa da şimdilik süs gibi duruyorlar. Oyun bence Unreal 4 motorunun nimetlerinden de tam faydalanamıyor ve optimizasyon eksiklikleri de mevcut. Ayrıca anlamlı, sunumu güzel ve sürükleyici bir öyküye de ihtiyaç var. Ama bunlar zamanla hallolabilecek şeyler. Lakin oyunun özü, yani canavarlarla savaşma ve sosyal etkileşim gayet canlı ve keyifli, asıl önemli olan da o zaten.

Bu temeller üzerinden devam ettikleri sürece oyun sene sonuna doğru çıkabilir, hatta sonbaharda PC'lere gelecek olan *Monster Hunter: World*'le kıyasıya bir mücadele içine bile girebilir. Ha bu beni ihya eder o ayrı konu ama hunting action türü için de dünyanın dikkatini fazlasıyla çekmesi bakımından güzel bir durum olur. Zira yapımcılar zorlu aksiyon oyunlarına *Dark Souls* sonrası ciddi bir talebin oluştuğunu ve *Dauntless*'ın bu pazarda iddialı bir yapım olacağını belirtiyorlar ki benim de oyunun zorluk eğrisi hakkında bir eleştirim yok. Yani doğru yoldalar. Denemesi bedava olan *Dauntless*'a bir bakın derim, belki sizin de içinizdeki avcı uyanıverir ve benim gibi türe âşık olursunuz. Kim bilir?


Oyunun 3D animasyon filmleri andıran bir görselliği var. Çok kişiye çekici gelecektir.

PC'ye çıkacak MonHun'la kafa kafaya çarpışma cesaretine sahip.


Ejderhacağızın başı sabah çok ağrıyacak.



Dauntless'ta Lootbox Tartışması

Yapım aşamasının başlarında F2P oyunların çoğu gibi oyuncuya avantaj sağlayabilecek eşyaların rastgele çıktığı, parayla satın alınan hazine sandıklarına sahipti Dauntless ve bu yüzden kitlesinden epeyce de azar işitmişti. Neyse ki başımıza geçen yıl gelen türlü çeşitli lootbox felaketinden yapımcılar da ders almışlar ve oyundaki satın alınabilir içeriği hem çoğunlukla kozmetik hem de ne aldığınızı tam olarak bildiğiniz bir sisteme oturtmuşlar. Tıpkı Warframe veya Path of Exile örneklerinde olduğu gibi. Zaten oyuncular da firmanın bu hareketini takdir edip desteklerini sürdürmeye devam ettiler.

TÜR: Avcılık / Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Phoenix Labs | **DAĞITIM:** Phoenix Labs | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

PORTAL

TÜR: RYO | **YAPIM:** Stoic | **DAĞITIM:** Versus Evil | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Temmuz

THE BANNER SAGA 3 ÖNCESİ NELER OLMUŞTU?

Yeniden yollara düşmeden önce, neredeydik ve şimdi nereye gidiyoruz...

ESER GÜVEN

1 The Banner Saga'nın hikâyesine tam bu noktada, Skogr köyünde dâhil olduk. Her ne kadar ilk bölümde hikayeyi Ubin'in gözünden görsek de geri kalan kısımda Rook ve kızı Alette'nin yolculuğunu takip ettik. Güneş artık doğup batmıyordu, gökyüzünde sabit halde asılı kalmıştı. Bu kötüye alametti, çünkü çağlardır nesli tükendiği sanılan kadim Dredge ırkı da bir kez daha yeryüzüne çıkmıştı. Kırmızı çizgiyle gördüğünüz bu rota, Rook ve Alette'in karavanının, hikâyenin 14. bölümüne kadar takip ettiği yol.

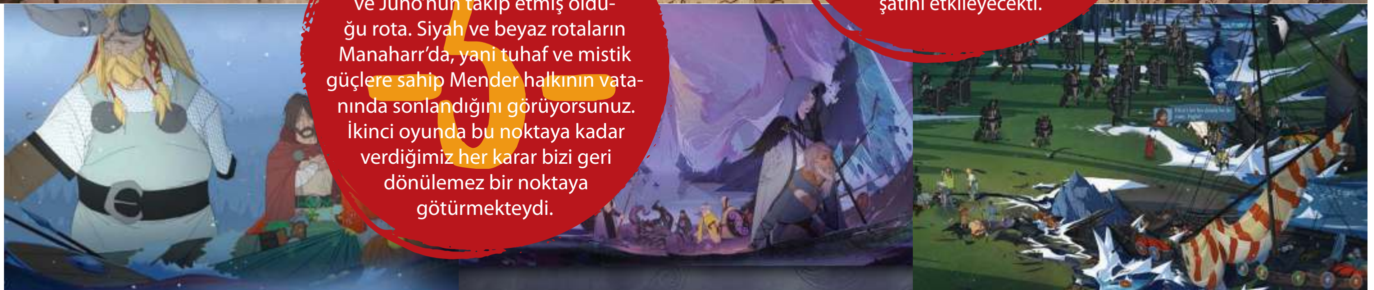
2 Tehlike altında olanlar yalnızca insanlar değildi, dev Varl ırkının temsilcilerinden Hakon da önce Ridgehorn, oradan da Grofheim'a doğru yola çıkmış ve Dredge'lere karşı mücadeleye girişmişti. Sarı çizgiyle gördüğünüz rota bize Hakon'un takip ettiği yolu ve insanlarla yollarının nerede çakıştığını gösteriyor.

3 Boersgard ilk oyunun sona erdiği yer. Rook ve Skogr karavanı şehre vardığında her yer kaos içindeydi, Dredge ırkı şehri işgal etmek için tüm kuvvetiyle saldırıyordu, şehrin tek savunması Bolverk Bloodaxe komutasındaki Ravens grubuydu. Şehir düştü düşecek derken dışarıdan bir boynuz öttürüldü, Varl Kralı Hakon ve Juno istilayı yarmış, şehrin yardımına gelmişti. Bu noktada verdiğimiz karar ikinci oyunun da gidişatını etkileyecekti.

4 İkinci oyunun ikinci, Saga'nın dokuzuncu bölümünde Ravens lideri Bolverk'in gözünden oynamaya başladık ve karavanımızla Ormsdalr'dan yola çıkarak önce Bindal'a, ardından Deep Maw üzerinden Old Ford'a ulaşmaya çalıştık. Siyah rota bize Bolverk'in karavanının takip ettiği yolu gösteriyor. İkinci oyun çoğunlukla Bolverk'in verdiği kararlarla şekillendi.

5 Beyaz çizgiyle gördüğünüz rota oyunun sonlarında Iver, Eyvind ve Juno'nun takip etmiş olduğu rota. Siyah ve beyaz rotaların Manaharr'da, yani tuhaf ve mistik güçlere sahip Mender halkının vatanında sonlandığını görüyorsunuz. İkinci oyunda bu noktaya kadar verdiğimiz her karar bizi geri dönülemez bir noktaya götürmekteydi.

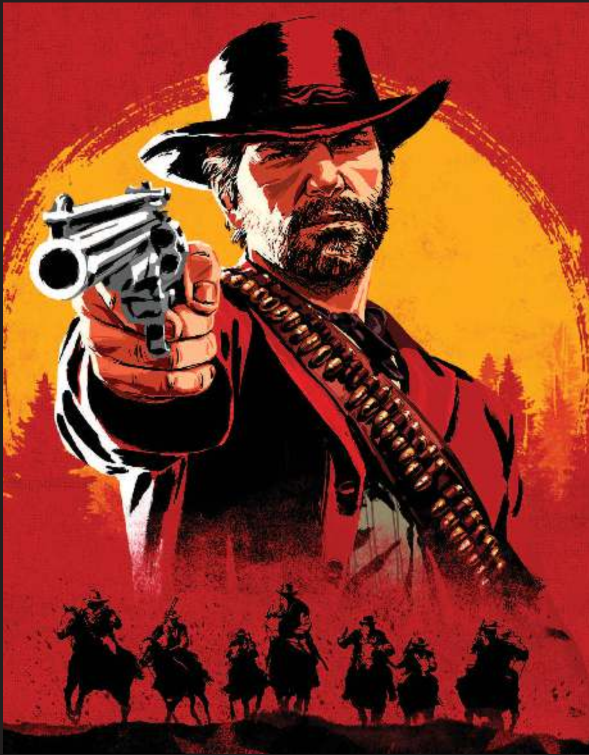
6 The Banner Saga 2'nin bittiği nokta tam olarak burası, Eaglehorn. Zaten oyunun 15. bölümü tamamen oyunun sonuna adanmıştı, bu kısımda birçok seçim yapıyorduk ama bunlar oyunun sonunu etkilemiyordu. Yani burada karşı karşıya geldiğimiz Bolverk'e karşı kazanmak veya kaybetmek önemli değildi, çünkü her türlü oyunun sonunu görüyorduk. Ama elbette bu üçlemeyi sonlandıracak The Banner Saga 3'ten önceydi. Buradaki sonuç hikâyenin kalanına etki edecek mi, bunu oyun çıktığında göreceğiz.



BU AY NE OLDU?

Öncelikle geçen ay başlattığım geri bildirim kampanyasına katılan herkese kucak dolusu teşekkürler, ne de güzel mesajlar aldım öyle :) En şaşırdığım şey öncelikli platform olarak Instagram seçmeniz oldu, diğerlerinden mesaj atmak veya mail yazmak daha kolay olur diye düşünmüştüm. Bu etkileşimi sürdürelim kesinlikle, yaz sıcaklarında mahmurlaşmak yok. Bakın, oyun dünyası hiç tembellik yapıyor mu? Yine Haziran'ı dolu dolu geçirdik bu sayede.

ESER GÜVEN



1 Yılın en çok beklenen oyunlarından biri olan **Red Dead Redemption 2**'nin Türkiye satış fiyatı belli oldu ve ağzımızdan istemsizce "yuh" kelimesi çıktı. **370 lira** nedir yahu, parayı sokakta bulmuyoruz ki biz. Sony tepkilerin ardından fiyatı 299 liraya indirdi ama Xbox One fiyatı hâlâ 400'e göz kırpıyor. İyi peki, oynamayalım bari.



2 **Yeni Diablo** oyunu ufukta göründü! Blizzard bu sefer hiç de yanlış anlaşılmayacak biçimde açık açık "yeni ve henüz açıklanmamış Diablo oyunu" için iş ilanları açtı. Diablo 3'ün üzerinden neredeyse 6 sene geçtiğini düşünürsek bu seneki Blizzcon'da dev ekrana **Diablo 4** logosu yansırsa şaşırmayalım... Şimdiden heyecan yaptım.



3 Microsoft çok önceden yapması gereken bir şeyi yaptı ve birbirinden başarılı isimleri Microsoft Studios bünyesine kattı. En son Hellblade'le bizi kendine hayran bırakan **Ninja Theory**, We Happy Few'ın geliştiricisi **Compulsion Games**, State of Decay 2'nin geliştiricisi **Undead Labs** ve Forza Horizon'la tanıdığımız **Playground Games** artık Xbox One'a özel oyunlar geliştirecek. Bundan sonra konsol dünyasında işler kızışacak gibi duruyor.

E3

4 Üzerimizden **E3** geçti, E3! Haziran ayı dediğimizde bundan büyük olay mı olur? Uykusuz geceler, onlarca yeni oyun, onlarca yeni video, yeni açıklamalar falan derken zaman nasıl geçti, inanın anlamadık. Bunun sonucunu zaten ileriki sayfalarda göreceksiniz, şimdi ben sizi burada hiç meşgul etmeyeyim.

5 Zynga kesenin ağzını açtı ve **Türk mobil oyun geliştiricisi** Gram Games'i tam tamına 250 milyon dolar nakit ve ek ödemeler karşılığında satın aldı. 1010! ve Six! gibi oyunlarıyla tüm dünyada ün kazanan Gram Games'in bu başarı ülkemizdeki oyun sektörü açısından son derece önemli. Tebrikler!

6 **Valve** artık oyunlarla ilgili tartışmaların odağında kalmaktan sıkılmış olsa gerek ki "artık Steam'de hangi oyunların yayınlanacağına karışmıyorum, ne haliniz varsa görün" gibisinden bir açıklama yaptı. Artık yasadışı veya troll amaçlı olmadığı sürece her türden oyun denetimsiz biçimde Steam'de yerini alabilecek. Yaşasın kaos!

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 The Last of Us - Pt.2'nin hepimizin ağzını açık bırakan E3 videosunun ardından **Shadow of the Tomb Raider**'ı geliştiren Ubisoft Montréal'in baş ismi David Anfossi 'feyk bunlar' diye açıklama yapınca ortalık karıştı. Yahu tamam biz de bazı kısımların senaryo olduğunu düşündük ama böyle kıskançça mesaj atmak hiç yakıştı mı? **Anfossi** tepkiler üzerine "ben Fransızım, İngilizcem pek iyi değil, yanlış ifade ettim" dese de kıvıramadı.

8 Para toplamaya doyamayan ve ne zaman yayınlanacağına dair kafalarda kocaman bir soru işareti yaratan **Star Citizen** kendisine yakışır biçimde yeni bir paketle karşımıza çıktı. İçinde oyun için hazırlanan tüm gemileri bulunduran bu paketin fiyatı yalnızca 27,000$'cık. Kenarda ayırdığınız 125.000 lira falan varsa boş verin evi, arabayı, bundan güzel yatırım mı olur? Biraz da **Chris Roberts** kazansın.



9 **Dünya Sağlık Örgütü** kararını verdi ve oyun bağımlılığını zihinsel hastalık kapsamına aldı. Hepimize geçmiş olsun, artık hepimiz hasta sayılırız. Şu deli gömleğimi giyeyim de öyle devam edel...

10 Telltale Games'in kurucularından, stüdyonun eski CEO'su **Kevin Bruner** hakkının yendiği gerekçesiyle kendi stüdyosuna dava açtı. **Telltale Games**'in son yıllarda yaşadığı sıkıntıların sorumlusu olarak gösterilen ve bu yüzden CEO'luktan kovulan Bruner, Telltale'den tazminat istiyor; Telltale'se bu davayı "intikam amaçlı, dayanağı falan yok" diye adlandırıyor. Davanın sonucu ne olursa olsun ekranın bir köşesinde "Telltale bunu hatırlayacak" yazdığına eminim.



11 Turtle Rock'ın büyük umutlarla piyasaya sürdüğü, dört avcının bir yaratığa karşı mücadele ettiği **Evolve** için yolun sonuna gelindi. Oyuncu sayısındaki düşüş yüzünden 2K çoklu oyuncu sunucularını kapatmaya karar verdi. Yeni yaratık ve avcılar, yeni kostümler için tonlarca para harcayan oyuncuların yas tutmaktan başka çaresinin olmaması ne acı.





12 Bir dava haberi de Bethesda'dan. **Fallout Shelter**'ın geliştiricilerinden Behaviour Interactive meğer büyük bir çakallık yapmış ve oyunun tasarımlarını, çizimlerini ve kaynak kodlarını alıp Warner Bros için Westworld isminde Fallout Shelter'ın tıpkısının aynısı bir oyun geliştirmiş. Hatta Shelter'ın ilk versiyonlarında bulunan hatalar da Westworld'de bire bir mevcutmuş, zaten hırsızlık olayını da buradan anlamışlar. Bethesda, **Westworld** oyunu satıştan kaldırılana kadar bu işin peşini bırakmaz.

Konuşanlar



@CyberpunkGame
(Cyberpunk 2077)
"Eskiden ne güzel beş yılda bir mesaj atıyorduk."

Uzun yıllar sonra nihayet E3'te Cyberpunk'la ilgili yeni bir şeyler gördükten sonra Twitter hesabı da canlandı ve sağa sola laf atmaya başladı.



@michaelpachter
(Michael Pachter)
"Bizim evde dalga geçilen bir durum var, çok ender olarak oyun bitirebiliyorum (yılda 25 civarı oyun denememe rağmen) ama son iki Fallout oyununu da 200'er saatin üzerinde oynadım. Karım Fallout 3'e artık "o lanet oyun" diyordu."

Oyun dünyasının ünlü analistlerinden Pachter başladığı hiçbir oyunu bitirememekten şikâyet ederken, karısının da aynı oyunları görüp durmaktan hiç de mutlu olmadığını anlatmış. Şimdi sen Fallout 76'yı da 200 saat oynarsın.



@garywhitta
(Gary Whitta)
"Yapmaz olur muyum? Hatta biri de bir Yıldız Savaşları filmiydi."

Oyun ve film yazarı Gary Whitta, Solo: A Star Wars'a yaptığı eleştiriye "Hah al sana bir film ve eleştiri ustası daha. Boş boş konuşacağına kendi lanet filmini yap" cevabını veren takipçisini böyle harcadı.



TATMİN OLMA HİSSİMİZ NEREYE GİTTİ?

Hani büyük oyun firmalarının politikalarını ince ince didikleyip her yanlarını eleştirmek gibi bir huyumuz var ya, işte o yanımızdan bazen nefret ediyorum. Buna kendi yazdıklarım, kendi fikirlerim de dâhil. Hoşlanmıyorum falan demiyorum bakın, bazen bu aşırı didiklemeci yanımızdan düpedüz nefret ediyorum. Çünkü şöyle geriye doğru büyük bir adım atıp, her yıl prodüksiyon kalitesi belli bir çıtanın altına inmeyen yapımlarla bu piyasayı canlı tutan oyunlara ve onların yapımcılarına gelen yorumlara bakınca gördüğüm şey, ne istediğini kendi de bilmeyen, kaostan zevk alan bir güruh sadece. O güruh biziz; hepimiziz.

Peki biz ne istiyoruz büyük firma ve markalardan? Biri de çıkıp buna şöyle geniş kapsamlı bir cevap verebilir mi? Ben veremiyorum çünkü. Beğendiğimiz bir serinin değişim geçirmesine verdiğimiz tepki artık akıl almaz ölçülerde! YouTube'da beğenmeme kampanyaları, Reddit'de, sosyal medyalarda karalamalar... Aynı serilerin sevilen, bağra basılan özelliklerini tekrar eden yeni yapımlarıysa sıkıcı, karaktersiz, özelliksiz buluyoruz öte yandan. Sürekli bir eskiye özlemimiz var, fakat başyapıt olarak nitelendirip övgüler dizdiğimiz, satış rekorları kıran oyunlar bile bir süre sonra tamamen unutulmuş oluyor! Mikro ödemelere karşıyız ama hikâye odaklı oyunlarda bile sürekli güncelleme istiyoruz! E bu kadar hızlı bir sirkülasyonun içinde, böylesi akıl almaz isteklere sahip bir güruha yıllarca akıllardan çıkmayacak bir yapım sunabilmek artık ne kadar mümkün sizce?

Geçtiğimiz yıl *CoD: WWII*'nun, bu yılsa *Battlefield V*'in daha çıkmadan eleştirilmeye başlanan ortak yanına bir bakalım mı? "İkinci dünya savaşında kadın asker yoktu, nasıl tarihi gerçekliği bozarsınız?!" Gerçekten bu geçerli bir argüman mı sizce? Bana kendi alanlarındaki en iyi profesyonellerden seçilen devasa bir yaratıcı topluluk oluşturup, yılların deneyimini de arkanıza almışken yapacağınız milyon dolarlık oyunun en önemli özelliği olarak "tarihi gerçekliği" seçeceğinizi söyleyebilir misiniz gülmeden? Ben söyleyemem çünkü; onun yerine "Neden post apokaliptik bir dünyada yaşayan robot dinozorları ok ve yayla avlamıyoruz ki?" derim ve herkes aklını kaçırır! Elinin altında hayal edebileceği her şeyi yapma imkanı olan bir insandan, eğlenceyle uzaktan yakından alakası olmayan bir dönemi konu alan bir oyunda gerçekçiliğe bağlı kalmasını istersek bize gülerler. Ama gülemiyorlar da, çünkü almamakla tehdit ediyoruz. İçlerinden güldüklerine neredeyse eminim ama.

Kaldı ki çok oyunculu modlarda bol kişiselleştirme seçeneği olması genelde oyuncuların en çok istediği özelliklerden biridir. Şimdi EA'in ya da DICE'ın oyuncuların çok istediğini bildiği bu özelliği, gene milyonlarca oyuncusu olan bir serinin yeni oyununa getirmesinde ortalığı ayağa kaldıracak ne var ki? *CoD*'un çok oyunculu modunda kadın askerlerin olması oyun zevkinden ne kaybettirdi? *Call of Duty*'nin pek çokları için zirve noktası olan *Modern Warfare* oyununda bile çok oyuncu modu gerçekçilikten fersah fersah uzaktı, ki onu deli gibi eğlenceli yapan pek çok özelliği de buradan geliyordu. *Battlefield* da öyle, hatta neredeyse tüm video oyunlarında durum bu oturup düşünürseniz. Altında C4 patlatıp havaya fırlattığınız tankla helikopter düşürebildiğiniz bir oyun serisinde kadın asker oynayabilmeye takılıyoruz...

Oyun yapımcılarının ellerinde sonsuz bir yaratıcı özgürlük olmalı ve var da, ama aslında bütün kıstasları bir yandan bizim beğenilerimize bağlı. Biz oyuncular bu gücün farkında değiliz. Farkında olduğumuz kısmıysa bencilce, şımarıkça kullanıyoruz maalesef. Yıllardır oyun geliştiren, dönüp de isimlerine bile bakmaya tenezzül etmediğimiz yüzlerce kişilik ekiplerin, bizim bir fragmanın iki sahnesine yapacağımız yorumları düşünemeyeceğini varsayıyoruz. Hani işin içinde olmasak komik aslında.

Demem o ki, hiçbir yapımcı aklımızdaki oyunun aynısını yapmak zorunda değil ve bu konuda bir şeyler biliyor olduklarına da arada bir güvensek, çok beklediğimiz oyunları açıp birkaç saat oynadıktan sonra hissedeceğimiz ilk şey belki hayal kırıklığı olmaz. Bir kez olsun denemeye değer, ne dersiniz?

Tarık Kaplan

YİĞİT TEZCAN



FORZA, WEC'NİN RESMİ ESPOR OYUNU OLDU!

Gün geçmiyor ki sim racing'in eSporlara dalışıyla ilgili bir haber ekranlara düşmesin. Efendim, bariz abartıyorum ancak Vegas E-Race, F1 şampiyonaları ve McLaren World's Fastest Gamer yarışmalarıyla beraber hareketliliğin arttığı kesin. En azından prestij anlamında Avrupa'da F1'den sonra ikinci büyük şampiyona olan WEC (bu yıl Alonso ve Button şampiyonanın bir ayağı olan Le Mans 24'te yarıştı), eSpor'a girdiğini ve platform olarak da Forza Motorsport 7'yi seçtiğini açıkladı.

Evet, Forza serisinin gerçek anlamda bir "sim" olmadığını defalarca söylediğimin farkındayım; ne var ki WEC takvimindeki pist ve otomobilleri barındıran, AAA ve online'da çok fazla kullanıcısı olan, üstüne üstlük bir de yüksek erişime sahip bir simcade olan Forza, pazarlama açılığı içindeki WEC için ideal bir seçim. Zaten Haziran ayında yapılan bu yılın Le Mans'ında da bol bol Forza Motorsport reklamı gördük.

Zaten F1 de resmi oyunu için her takıma bir eSpor takımı kurdurttu. Bu özellikle de spor oyunlarına mahsus bir şey; NBA marka eSpor takımlarını kurdu ve NFL organizasyonu da Ocak ayı gibi eSpor biriminin başına geçecek birisini aramaya başladı.

Daha önceki yazımda dediğim gibi, eSpor her daim sponsor ve paraya ihtiyaç duyan motor sporları için ideal bir kaynak olabilir. Bence bu sayede simülasyonlardan gerçek pistlere geçişte de artış olacak. Ne diyelim; sim racing için işler iyi gidiyor ve sektör yavaş yavaş "eRacing" yönüne doğru evriliyor.

LeMans eSport Series adı verilen bu eSpor organizasyonunun yarışları, WEC takvimine paralel gidecek ve ilk olarak Silverstone yarışıyla beraber online elemeler yapılacak. Offline elemelere kalan yarışçılar, gittikleri yerlerde WEC pilotlarıyla tanışma ve onlara karşı yarışma fırsatı kazanacak.





ASSETTO CORSA COMPETIZIONE E3'TE GÖRÜCÜYE ÇIKTI

İlk Assetto Corsa oyunu aslında beklenenden başarılı olmuştu. Belki heveslileri için moddan hallice bir oyun yapılırken, zamanla sim racing'in belki de en popüler ve en çok bilinen ismi oldu. Dürüstçe söylemem gerekirse Assetto Corsa'nın motoru, daha fazlasına müsaade etmiyordu; bu yüzden fizik anlamında gerekli ilerlemeler kaydedilemiyordu. Yol otomobilleri zevkli olsa da, yarış otomobilleri ve slick lastikler devreye girdiğinde ciddiyetinden biraz kaybediyordu.

En basit örnek olarak şunu verebilirim: AC'de bir GT otomobili kullandığınızda viraj içine çok fazla fren taşımak zorunda değilsiniz; oysa ki gerçekte bu çok daha farklı. Hangi pistte olursa olsun bir GT otomobili sürücüsü her zaman apekse kadar fren taşır. Bu, trail braking dediğimiz şey, ağırlık transferinin doğru veya yanlış çalıştığının iyi bir göstergesidir.

Assetto Corsa Competizione, Unreal 4 motoruyla yapıldı. Açıkçası bu beni çok heyecanlandırmıştı; zira eski motorun fizik konusundaki limitasyonları gidecek ve ortaya yepyeni bir oyun çıkacaktı. Ancak kazın ayağı tam öyle değil: Fizik, uzaktan baktığımda üç aşağı beş yukarı aynı görünüyor ve oyun arayüz olarak epeyce Project Cars 2'ye benzemiş. Ancak kabul etmeliyim ki, iRacing ve Raceroom gibi simlerde eksik olan gece gündüz döngüleri (iRacing'de eli kulağında) ve yağışlı hava şartları çok etkileyici görünüyor. Bu arada oyun Blancpain GT3 serisinin resmi oyunu; zaten bu anlaşma duyurulduğu tarihte iRacing'deki yarış serilerinden birisi olan Blancpain'in ismi değişti. Yani özel bir lisanslama söz konusu.

Şu an için konsollara gelmesi beklenmeyen Competizione'nin (yazık, çok iyi olabilirdi; zira GT Sport ve Forza'ya karşı ciddi bir rakip haline gelebilirdi) çıkış tarihi, Steam'de "2018 Yazı" olarak görünüyor. Tahminim Temmuz ayı gibi çıkacağı yönünde (çok iy tahmin ederim cidden :P).



Chloe Elizabeth Price

YASIN GÖLGESİNDEKİ ASİ GÜZELLİK

İPEK ATAM

Life is Strange'te en iyi arkadaşımız olan, *Life is Strange: Before the Storm*'daysa bizzat kendisini oynayarak daha yakından tanıdığımız Chloe'yi divana yatırıyoruz bu ay.

Chloe'yi aslında babasının ölümünden öncesi ve sonrası şeklinde ikiye ayırarak incelemek istiyorum. Chloe babasının trafik kazasında ölümünden önce ergenlik dönemine girmek üzere olan, çok daha sakin ve uyumlu biriyken, babasını kaybettikten sonra asi, uyum sorunları yaşayan, madde bağımlılığının eşiğine gelen, başına dert açmak isteyen biri haline geliyor. Kendisi babasının kaybını atlatamadığı için, annesinin bunu yapmasını ve yeni bir ilişki yaşamasını da kabullenemiyor. Hele ki annesinin ilişki yaşadığı David, eski bir asker, despot ve kaba bir adam olunca... Chloe'ye hak vermemek biraz zor.

Chloe'nin asiliği, annesiyle olan çatışmaları, kimlik arayışı, herkesten farklı gözükmek istemesi ve kendisi gibi aykırı gözüken insanları havalı bulması, ergenlik döneminin karakteristik özellikleri arasında sayılabilir. Ancak Chloe'nin durumunu yalnızca ergenliğin doğal etkileri diye kesip atarak açıklayamayız. Zira davranışlarını şekillendiren en temel etmen ergenlikten ziyade, yaşadığı kayıp. Bunun etkisini birçok şeyde görebiliyoruz. Her şeyden önce, tek arkadaşı Max'in onu bir anda bırakıp başka bir şehre gidişiyle babasının ölümünü birleştirerek "sevdiğim herkes beni bırakıp gitti" kafasına giriyor. Hatta babasını da "beni bırakıp gittin" diyerek suçladığını biliyoruz. Aynı şekilde, annesinin de yeni bir ilişkiye başlamasını, babasını tamamen unutması şeklinde algılıyor ve onun da kendisini yalnız bıraktığına inanıyor.

Ama şu da bir gerçek ki, Chloe gerçekten yalnız. İnsanlarla kolay ilişki kuramıyor ve birçok kişiyi de sıkıcı bulduğundan arkadaş bulmakta zorlanıyor. *LiS: Before the Storm*'da, Max gittikten sonra yaşadığı yalnızlığı daha ayrıntılı görüyoruz... Ve tabii Rachel'la olan ilişkisini de. Chloe'nin Rachel'ı "çok farklı, çok havalı" bulması ve ona duyduğu hayranlık bana biraz saçma gelmiş olsa da (Rachel bence Max kadar olmasa da oldukça uyuz bir karakterdi ama gönül bu, ota da konar boka da hesabı), Rachel'la kısa sürede yakınlaşmalarının Chloe'nin ruh halini çabucak değiştirdiğine tanık oluyoruz. Öyle ki, iki gündür tanıdığı Rachel'la annesini bırakıp uzaklara gitme hayalleri bile kuruyor Chloe. "En yakın arkadaşla uzaklara gitme" fikri klasik bir ergenlik hayali olsa da, Chloe'nin geçmişini geride bırakmak için haklı bir sebebi var yine de.

Chloe'nin okuldan atıldığını, başını sık sık belaya soktuğunu her iki oyundan biliyoruz. Peki sürekli "bela" araması ve uyumsuzluğu nereden kaynaklanıyor? Sonuçta hepimiz asi ergenler olduk ama okuldan atılacak kadar da abartmadık. Chloe, her şeyden önce kendine bir kimlik arıyor; bir şeyler yapabildiğini hem kendine, hem de annesi ve (farkında olmasa da) David'e ispatlamak istiyor. Bir şeyler başarma anlayışı biraz başına bela almak olsa da...

Ana oyunda Max'i mıymıntı, odun ve sıkıcı bulan tek kişi ben değilimdir herhalde. Max'in yanında Chloe'nin renkli karakteri, tez canlılığı, duygusal yapısı ve tabii ki güzelliği, hayran olunası değildir de nedir? Babasının yasını henüz tam olarak atlatamamış, tüm asiliğine rağmen saf ve kırılgan olan Chloe'ye hep kol kanat germek istemişimdir. Sana sesleniyorum Chloe, Max'i boş ver, gel benimle arkadaş ol sen. Biraz yaş farkı olabilir ama olsun, ben senin "asilik yaşı"na zevkle inerim, sorun yok :)



Chloe'nin asiliği ve içtenliği olmasa Life is Strange o kadar da "strange" değildi.

Bunları bilin!

- **DOĞUM YILI VE YERİ:** 11 Mart 1994, Arcadia Bay, Oregon
- **TAKMA İSİMLERİ:** Queen of Assholes, Miss I Hate Math, Eagle-Eye Chloe, Punk Ass, Punk Friend, Sherlock, Girl Wonder, Woman of the World, Speedy, Che, Text, Professor Price
- **ARABASININ PLAKASI :** TWN PKS (1990 yapımı Twin Peaks dizisine göndermedir)
- **HER İKİ OYUNDA DİNLEDİĞİ ŞARKILARIN LİSTESİ:** *tinyurl.com/ogz-129-chloe*



Parlak bir gelecek: Oyun tasarımcılığı

Aylardır üzerinde çalıştığınız ve bölüm kodlarını bile ezberlediğiniz oyununuzun Steam ve benzeri oyun satış sitelerine yüklemelerini yaptınız; tüm hukuki sözleşmeleri de onaylayıp yorgun bir şekilde yatağınıza uzandınız. Mutlu sona ulaştığınız için hafif bir gülümsemeyle uykuya daldığınızda sabah yaşayacağınız sürprizi henüz bilmiyorsunuz. Siz tüm yorgunluğunuzu atarken ve mışıl mışıl uyurken, dünya çapında çevrimiçi olarak satışa sunulan oyununuz gece boyunca satış rekorları kırmaya başlıyor. Uykunuzun en derin kısmında, dünyada yeni trend olan oyununuz birçok Youtube kanalı tarafından inceleniyor. Sabah kalkıyorsunuz, yüzünüzü yıkayıp dişlerinizi fırçalıyorsunuz. Kahvaltınızı ettikten sonra bilgisayar başına geçip "Acaba oyunum satmaya başlamış mıdır?" sorusunu tam kendinize sorarken karşılaştığınız tabloda, oyununuzun binlerce kişi tarafından satın alındığını, birçok olumlu yorum girildiğini, banka dolar hesabınızdaysa şimdiden dört haneli rakamlar olduğunu fark ediyorsunuz! Size çok fantastik bir anlatım gibi gelmiş olabilir, ancak günümüzde gerçekleşmesi oldukça ihtimal dâhilinde olan bir durum. Aslında hikâyenin tamamı sizin hayal gücünüze ve çalışkanlığınıza ait.

Bu hayali gerçeğe dönüştürmek için hangi adımları atmamız gerekiyor? Dolar hesabı açmak dışında olanları anlatmaya başlayalım. Oyun tasarımcısı olmak, sadece yazılımcı olmak anlamına gelmiyor. Yine de ilk olarak hangi programlama dillerinin oyun yazılımcılığı için popüler olduğunu keşfetmemiz gerekiyor. C++, Java, HTML5, CSS3, Javascript ve SQL en yoğun kullanılan dillerin başında. Bir karar vermemiz gereken ilk aşama burası: Sistem tabanlı mı yoksa web tabanlı mı bir oyun geliştireceğiz? Diğer bir deyişle, bilgisayarda tek başına çalışabilecek nitelikte bir program mı tasarlayacağız, yoksa bir web tarayıcısı ve arayüzüyle çalışan bir yazılım mı hazırlayacağız? Kullanacağımız yazılım dilini seçtikten sonra ona uyumlu diğer programlama dillerini de tespit etmemiz gerekiyor. Örneğin C++ dilini seçtiğimizde nesne yönelimli programlama üzerinden gitmemiz gerekecek, bu anlamda Java dinamik içeriği sayesinde bize yardımcı olabilir. "Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor" argümanı aslında yazılım dillerini çok iyi anlatıyor. Herkes programlama dillerini öğrenebilir, burada bir sorun yok. Ancak çok az kişi ustalık seviyesinde kullanabilir ve bir meslek haline getirebilir. Buradaki kilit noktalar öğrenme kapasitesi, istek ve disiplinli çalışma. Hatta çok çalışmak diğer unsurlarda bir sorun yaşadığınızda açığı kapatabilir. Çalışmak genelde bize zor geldiği için başka özelliklerimizle bunu kapatmaya çalışıyoruz.

Oyun tasarımcıları için Unity oyun geliştirme platformuna ayrı bir parantez açmam gerekiyor. Birçok uzman tarafından oyun yazılım sektörü "Unity Öncesi / Unity Sonrası" olarak ikiye ayrılmış durumda. Unity, sağladığı iki ve üç boyutlu tasarım imkânlarıyla mobil, masaüstü, sanal gerçeklik ve konsol oyunları geliştirmek için bugüne kadar yayımlanan en güçlü oyun platformlarından birisi. Unreal, Godot, Cryengine ve Marmalade yazılımları da diğer oyun motorlarına örnek olarak gösterilebilir. Elbette hepsinin farklı bir arayüzü ve öğrenme eğrisi var. Rasyonel olansa bir tanesini seçip o programda uzmanlaşmak. Hepsinin iyi olduğu yönler mevcut ancak çoğunun sunduğu özellikler ortak. Sanat ve tasarım aygıtları, grafik düzenleme ve işleme, yüksek performans, çok oyunculu tasarım, oyun içi satın alma opsiyonları ve hata raporlama gibi özellikleri tüm yeni nesil oyun motorları az çok sunuyor. Ancak son dönemin popüler çocuğu Unity rakiplerine göre bir kaç minik adım ileride. İnternetten araştırdığınızda çok uygun fiyatlı Unity eğitimlerinin de olduğunu fark edeceksiniz. Eğer İngilizceniz iyiyse tüm oyun motorlarıyla ilgili binlerce eğitim videosuna Youtube üzerinden ücretsiz olarak da ulaşabilirsiniz.

Bir oyun tasarlamanın yapıtaşlarını çok iyi analiz etmemiz gerekiyor. İyi bir hikâye, beraberinde oyunumuzun hangi tür olacağını şekillendirir. İçerisinde "twist"ler olan, çarpıcı finaliyle oyuncuları şoke edebilecek bir oyunu 2D Shooter olarak uygulamak ciddi bir tasarım hatası olabilir. Hikâye ve tür tercihinden sonra yazılım dili, grafik motoru, profesyonel seslendirme ve ara sahneler için animasyonların oluşturulması gibi birçok detay oyunun kalitesini ve geleceğini şekillendirir. Alpha ve beta sürümleri oyunun oynanabilirliğini ve içerdiği hataların tespitini sağlayan aşamalardır. Tüm bu süreçlerden geçen bir oyun bile bazen oyun mağazaları tarafından yayınlanmayabilir. Ek olarak, oyunun nihai sürümünü yayınlamadan önce eğer oyun içerisinde büyük bir eksiklik varsa profesyonel destek alınmalıdır. Bu bir yazılım firması, uzman bir yazılımcı olabileceği gibi, internette hizmet veren PeoplePerHour veya Upwork gibi Freelance hizmet sitelerine de başvurulabilir. Örneğin oyunun animasyonlarını Hindistan'dan bir uzmana, soundtrack çalışmasınıysa İzlanda'dan bir besteciye yaptırabilirsiniz. Artık ulusal sınırlar internet üzerinde kalktığı için çokuluslu bir çalışma şeklinde de ilerleyebilirsiniz.



```
index.html">Home</a></li>
<li><a href="home-events.html">Home Events</a></li>
<li><a href="multi-col-menu.html">Multiple Column Menu on L
<li class="has-children"> <a href="#" class="current">Header
<ul>
<li><a href="tall-button-header.html">Tall Button He
<li><a href="image-logo.html">Image Logo</a></li>
<li class="active"><a href="tall-logo.html">Tall Lo
</ul>
</li>
<li class
<ul>
```

Okul

Amerika'da oyun tasarımcısı olmak için tercih edilebilecek üniversite sayısı bir hayli fazla. "Oyun Geliştirme" adı altında verilen akademik eğitimlerde üç boyutlu modelleme, animasyon ve ışıklandırma, video oyunları yapımcılığı ve görsel sanatlar gibi bir çok ders içerik olarak öğrenciye sunuluyor. Bu lisans programlarının temel amacı, öğrencilerin oyun motoru teknolojilerine hâkim olacak ve bu bilgileri bir oyun yapımına dönüştürebilecek yeteneklere sahip olacak şekilde mezun etmek. Yüksek lisans programlarındaysa artık teoriden uygulamaya geçiliyor ve bitirme projesi olarak internette oyun mağazalarında satılabilecek düzeyde bir oyun inşa edilmesi isteniyor. Örneğin bunu en iyi yapan üniversitelerden birisi San Francisco'daki Academy of Art (Sanat Akademisi) Üniversitesi. Ayrıca kendi beyanlarına göre mezunlarının çoğu Blizzard, EA Games ve Remedy tarafından kapışılıyor (internet sayfalarının yalancısıyım). Aynı şekilde Southern California Üniversitesi, Drexel Üniversitesi ve MIT bu alanda öncü olan üniversitelerin başında. Bu üniversitelerin dört yıllık toplam ücretlerine bakıldığındaysa okul masraflarıyla birlikte yaklaşık 150.000 dolar bütçeniz olması gerektiğini anlıyorsunuz. Tabii Amerika'da giriş seviyesi bir oyun tasarımcısı bile yıllık ortalama 50.000 dolarla işe başlıyor. Eğer işinizde biraz da iyiyseniz 2 yılda tüm eğitim masraflarınızı çıkartabilirsiniz. Lütfen unutmayın, kendini en hızlı amorti eden yatırım türü eğitimdir... Avrupa baktığımızdaysa üniversite eğitimi olarak Hollanda, Almanya ve İngiltere diğer ülkelere oranla daha yaygın bir şekilde alternatif sunuyor. Ülkemiz bu konuda işin daha başında. Lisans ve yüksek lisans programlarının sayısı oldukça kısıtlı. Ancak üniversitelerimizin elektronik spor kulüplerinin sayısı beklenilenden daha hızlı artıyor.

Bu kadar emek sarf ettikten sonra ne kadar para kazanacağınızı da konuşmamızın zamanı geldi. Oyun tasarımcısı olarak üç türlü gelir elde edebilirsiniz. Bunlardan ilki kendi oyun tasarımınızı yapmanız ve uygun bir mağaza bulup satışa çıkarmanızdır. İlk seçeneğin en zor yanı tüm aşamalarda yalnız başınıza hareket ediyor olmanız. Elbette bir ekip bulup kendi tasarım ekibinizi geliştirebilirsiniz ancak bu, gelirin de paylaşılması anlamına geliyor. Yalnız kovboy olarak işe giriştiğinizde gelecekteki tüm kazançları tek başınıza arzu ettiğiniz şekilde harcayabilirsiniz. Oyununuz başarılıysa milyon adet satıp aynı oranda gelir de elde edebilirsiniz. Böyle bir durum için rakam vermek doğru olmayacaktır ancak gelirin üst sınırının ucunun açık olduğunu söyleyebilirim, örneğin Don't Starve'ın 10 milyon satış barajına ulaştığını biliyoruz. Ancak işler kötü giderse oyununuzu çevrim içi mağazalarda satacak yer bile bulamayabilirsiniz. Genelde bu durumun temel sebebi oyunun hatalı dizayn edilmesi, kötü oynanabilirlik ve yapımın düşük kaliteli olmasıdır. Yine de optimist bir insansanız "bu benim için çok iyi bir tecrübe oldu" dersiniz ve bir sonraki projenize başlarsınız.

İkinci ihtimal, proje bazlı olarak kişi ve şirketlerle anlaşabilirsiniz. Bu konuda size doğru bilgi sunabilmek için bir kaç aydır farklı yazılımcılar ve çeşitli kurumlarla görüşmeler sağladım. Proje bazlı çalışmaların ölçeğine de bağlı olarak yazılımcılar 10.000 ile 50.000 TL arasında değişen ücretler kazanıyor. Bu proje bazlı çalışmalar genelde iki veya üç ay sürüyor. Bir yere bağlanmak istemeyen veya bunu bir ek iş olarak yapmayı düşünenler için hiç de fena rakamlar değil. Bu tercihin riskiyse, ortaya çıkan çalışmanın beğenilmemesi veya müşteri tarafından gelen taleplerin sürekli değişkenlik göstermesi. Tam sona yaklaşırken müşterinizin "ilk sekiz bölüm olmamış hadi değiştirelim" demesi moralleri biraz bozabilir. Müşteri de her zaman haklı olduğuna göre sağlam bir sinir sisteminizin olması gerekiyor.

Son olarak da maaşlı ve tam zamanlı olarak bir yazılım şirketinde işe başlayabilirsiniz. En büyük avantajı çalışacağınız saatleri ve günleri bilmeniz, ay başında maaşınızın düzenli yatması ve sigortanızın ödenmesidir. Diğer taraftan bakıldığındaysa aylık sabit bir ücreti kabullenmek anlamına da gelen bu tercih, aynı zamanda yeteneklerinizin de zamanla kaybolmasına yol açabilir. Bu ihtimalin de size kazandıracağı gelir, tecrübenize ve yeteneklerinize bağlı olarak aylık 5.000 - 10.000 TL aralığında olacaktır. 2017 yılında 25 oyun firmasının toplam gelirleri 42 milyar dolardı! Bu pastadan ne kadarlık bir dilime sahip olacağınızı firma içerisinde pozisyonunuz belirleyecektir.

Elbette bu rakamların hepsi farazi; buradaki belirleyici unsur sizin yetenekleriniz ve çalışkanlığınız. Müthiş bir yeteneğe sahip olup bu rakamların çok daha azını da kazanabilir, veya biraz şans ve zamanlamanın yardımıyla büyük bir oyun stüdyosunda işe başlayıp döviz bazlı maaşınızın keyfini çıkartabilirsiniz. Hangisi olursa olsun, oyun tasarımcısı veya yazılımcısı olmak geleceğin ideal mesleklerinin başında geliyor. Eğer ebeveynleriniz "oyun oynayacağına bir iş bulup" çalış diyorsa, işinizin tüm gün boyunca oyun tasarlayıp oynamak ve satmak olduğu bir meslek edinip onları şaşırtabilirsiniz...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Xinogalos, S. (2018). Programming Serious Games as a Master Course: Feasible or Not?. Simulation & Gaming, 49(1), 8-26.
Unity Resmi Web Sayfası (www.unity3d.com)
www.gamedesigning.org
www.statista.com

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Çin teması yakışmış Total War'a, peki ya oynanış?





BUĞRA ÖZKAN

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Teke tek gel!

Doğumunu gördüm ben bu serinin, hey gidi hey! *Total War* oyunlarını oynarken daha önce de ne var ne yok diye araştırma yapmışlığım olmuştur ama bu sefer daha da ileri gittim, Britannica'nın sitesine falan girdim.

Three Kingdoms, *Total War* hayranlarının uzun süredir istediği bir dünyanın, Çin'in kapılarını açıyor. Çin hep hayalini kurduğumuz bir yerdi. Yeri geldi modlar yapıldı, bu modlar suyu çıkartılana kadar oynandı. Creative Assembly nihayet çığlıklarımızı duymuşa benziyor.

Oyun muhtemelen 180'li yıllardan başlayacak ve Üç Krallık periyodunun başladığı 200'lü yıllara kadar geçen bir dönemi konu alacak. Yani Han Hükümdarlığının son zamanlarını. Bunu da 14. yüzyılda çıkan bir roman üzerinden yapacak hatta: Romance of the Three Kingdoms.





Generalimizi o kalabalıktan ayırıp düelloya girmek mi? Nasıl yani?

Hazır olun, söyleyecek önemli şeylerim var!

Gelecek sene içinde oyun çıktığında değiştiğini gördüğümüz ilk şey grafikler falan olmayacak. Asıl olarak oyunun kalbinde bazı değişiklikler var. Askeri anlamda tek adam rejimine alışmış olanlar, artık böyle bir şey yok. Bir orduyu, sorsan 100 metre ötesini göremeyecek bir lidere emanet etmiyorsunuz. Artık generalleriniz ve her generalin de kendine ait özellikleri ve kullandığı belli başlı birlikler var. Örneğin kimi generaller katapultlarla savaşa katılırken, kimileri kılıçlı kalkanlı, dalyan gibi adamlar getirecek savaş alanına. Ayrıca generaller birliklerine belli başlı "buff"lar da ekleyecek.

Elbette generalleriniz bunları yaparken kendilerini düşünmekten de geri kalmayacak. Oyunda düşmanınızın ölen generallerinin üstündeki kılık kıyafeti, atının zırhını, efendim kılıcını falan elde etme ve bunları kullanma şansınız var.

Bu ganimetlerin karakterlere RYO'lardakine benzer özellikler katması da olası, çünkü artık bir "Duel" modumuz var. Eğer yılanın başını kesmenin, yılanla genel olarak savaşmaktan daha efektif olduğunu düşünüyorsanız düşmanınızın büyük generalini düelloya davet edebileceksiniz.

Three Kingdoms'ta karakterler gerçekten de kendine has karaktere sahip olacaklar Bir bölgenin hükümdarı olarak, generallerinizin ya da valilerinizin sizi çeşitli sebeplerden ötürü beğenmemesi veya uygun bulmaması durumunda düşman için çalışması şaşırtıcı olmayacak. Örneğin çok kavga dövüş yapıyorsanız ve valiniz bu durumdan hoşnut değilse, sizi pat diye ortada bırakabilir. Ya da diyelim ki iki generaliniz birbiriyle çok yakın arkadaşlar ve bir tanesi savaşta öldü; diğeri çıldırıp elinde ne varsa düşmana saldırı için kullanabilecek ve bu konuda belki de elinizden hiçbir şey gelmeyecek.

Campaign modunda şimdilik açıklandığı kadarıyla iki farklı mod var: "Romance" ve "Classic". Romance, büyük olayları uyarlanan kitaba dökülmüş haliyle alıp karakterler arasındaki hikâyeyi bu çerçevede işlerken, Classic tüm bu dramadan uzak, klasik *TW* deneyimi sunacak.

Peki ne istiyoruz?

Farklı karakterlerin var oluşu ve aralarındaki ilişkiler kulağa güzel geliyor olabilir ancak bunu ayarında kullanmak gerek. *TW* bir RYO değil ve tarzının çok dışına çıkmadan, geçmiş standartlarında devam etmeli. *Warhammer* serisiyle esneyen sınırların daha fazla esnemesi *seri* adına pek de iyi sonuçlanmayabilir. Ve lütfen, *Warhammer 2*'deki Laboratory modu bu oyunda da olsun. Yıllar sonra tarihsel kısımlara geri dönmüşken bu moda sahip olmak şahane olmaz mıydı?

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 ilk yarı






GENERATION ZERO

Şimdi size desem ki ortada bir dünya var ve bu dünyada birbirinden tehlikeli makine yaratıklar kol geziyor, aklınıza hemen Horizon: Zero Dawn gelir, değil mi? Aslında Horizon'ın bu başarılı temasının ileride pek çok oyunda karşımıza çıkacağını tahmin edebiliyordum, Generation Zero da bunlardan biri olacak.

Rage 2 ve Just Cause 4 üzerinde de çalışan Avalanche Studios'un bir diğer oyunu olan Generation Zero bizi 1980'lerin İsveç'ine götürecek. Ülke tamamen işgal altında, dört bir yanda makinemsi yaratık ve hayvanlar cirit atıyor ve biz de hem bu istilanın sebebini anlamaya, hem de bu makineleri engellemeye çalışacağız. Bize göre son derece güçlü olan bu makinelerle başa çıkmanın yoluysa gerilla taktikleri kullanmak; bolca tuzak kuracak, makineleri önce etkisiz hale getirecek, sonra da yok edeceğiz. Diyelim ki karşımızdaki makine kendisini yok etmeden kaçtı, ileride tekrar karşımıza çıktığında daha önce vermiş olduğumuz hasarı da koruyor olacak. Sensörünü mü parçaladık, sensörsüz olacak. Zırhını veya silahlarını mı yok ettik, karşımıza zayıf bir halde çıkacak.

Makinelerle olan mücadeleye ister tek başımıza, ister dört kişiye kadar co-op olarak katılabileceğiz. Avalanche Studios oyunun özellikle de co-op yanına çok güveniyor ve bunun benzersiz bir deneyim yaşatacağını söylüyor. Düşmanları indirmek için yeteneklerimizi birleştirecek, yaralanan arkadaşlarımızı iyileştirecek, elde edilen ganimeti hakça paylaşacağız. Zaten en büyük kazanç hayatta kalabilmek olacakmış, pek iddialı.

Oyun 1980'lerde geçtiği için elbette müzikleri de buna uygun, bolca synth esintisiyle dönemin ruhunu yansıtıyorlar. Kıyafetler, saç kesimleri, elinde müzik seti taşıyan gençler falan da adeta bize nostalji rüzgârı yaşatacak. Bizim yaşadığımız 80'lerden tek farkı etrafta dev robotların olması işte, gerisi aynı. ■ **ESER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Avalanche Studios | **DAĞITIM:** Avalanche Studios | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019





UNAVOWED

Artık eski tarz point 'n click macera oyunu geliştiren stüdyoların sayısı oldukça azaldı. Daha doğrusu, 'kaliteli macera oyunu geliştiren' demeliyim. Wadjet Eye bunlardan biri, hem de en iyilerinden. Hal böyle olunca da insan kendisini bir an önce yeni oyun çıkarsınlar diye yollarını gözlerken buluyor. Ne var canım, ayıp mı yol gözlemek?

Unavowed, ünlü tasarımcı Dave Gilbert'ın nefis Blackwell serisinden sonraki ilk macera oyunu ve 12 yıl aradan sonra yazdığı ilk yeni hikâye. Ben Chandler'ın kendine özgü ve ilk görüşte tanıdığımız grafik stiliyle Blackwell serisini anımsatıyor olsa da türe önemli yenilikler getirme iddiasında bir oyun kendisi. Bunun sebebi de bir macera oyununda rol yapma öğeleri görmeye pek de alışık olmamamız. Özellikle de BioWare'in oyunlarından esinlenen Gilbert, Unavowed'da karakterimizin geçmişini belirlememize, yanımıza seçeceğimiz yardımcılarla oyunun hikâyesinde çok farklı yönlere gidebilmemize imkan sağlayacak.

Oyunun hikâyesi de tam merak uyandıran cinsten. İçimize şeytan kaçmış ve o haldeyken New York'ta resmen katliam yapmış, arkamızda bolca kan, ceset ve gözyaşı bırakmışız. Sonrasındaysa bir anda şeytan bizi bırakıvermiş. Böle bir durumda kaldığınızı düşünsenize, bildiğiniz hayat artık yok, bir katilsiniz, polis peşinizde. Tek çareniz kendisini şeytanı durdurmaya adamış eski ve gizli bir topluluğa katılmak, kimliğinizi değiştirmek ve ne pahasına olursa olsun şeytanın başkalarına zarar vermesini engellemeye çalışmak.

Böylesine ilgi çekici bir hikâye Wadjet Eye'ın macera oyunları konusundaki yeteneğiyle birleşir de bu oyun merak ve heyecanla beklenmez mi? ■ **ESER**



TÜR: Macera | **YAPIM:** Wadjet Eye Games | **DAĞITIM:** Wadjet Eye Games | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 8 Ağustos 2018

ÖZEL DOSYA







E3 2018



E3'ün bir yılı diğerini tutmuyor. Biz her seferinde kendimizi Los Angeles'tan gelecek gol haberlerine hazırlasak da bazen fiyaskodan fazlasını bulamıyoruz koca fuarda, bazen de olup bitenin hızına yetişemiyoruz. Nitekim geçen yıl ne kadar sönüktüyse bu yıl o kadar coşkulu geçti E3. Fuardan günler önce açıklanan Assassin's Creed Odyssey'in dev bir işaret fişeği olduğunu anlayıp ona göre vaziyet almıştık ama E3 dosyamızın bu kadar büyümesini beklemiyorduk yine de. Xbox'ın, Ubisoft'un konferanslarını izlerken, Cyberpunk 2077'nin kapalı kapı altlarından sızan dedikodularını dinlerken ve birazdan okuyacağınız onlarca oyunun sunumunda nihayet yeniden "hadi çıksın şunlar!" diye zıplamaya başladık. Umarız siz de okurken aynı duyguyu paylaşırsınız bizimle. Zaten dosyayı da oyunların bizde bıraktıkları hissiyata göre kategorilere böldük. Aşağıda gördüğünüz renkler ve başlıklar işte o kategorileri tanımlıyor. Yolunuzu kaybetmemenizi umarak, sözü oyunlara bırakıyoruz.

● Belki Hikâyesi İyidir ● Bu Oyun Çıkmaz ● Ne İzledim Ben Az Önce? ● Sürpriiiiiz! ● Çiğ Gıda Reyonu ● 22 Şubat Vakası
● EA ile Barışmak İçin 3 Sebep ● EA ile Tekrar Küsmek İçin 2 Sebep ● Özlenen Türler ● Kılıç Ustaları ● Yedik Mi? ● Hani Oyunlar Cool'du

Belki Hikâyesi İyidir?

E3'ün klasik tuzaklarından biri, ufacık bir videoyla bile gaza gelmemizi sağlayan atmosferi. Ama bu durum her oyunda geçerli olmuyor. Bazen tek kaş havada "bu kadar mı?" diye bakıyoruz. Tıpkı Control'de olduğu gibi...

BEKLE METRE

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Remedy | **DAĞITIM:** 505 Games
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

CONTROL

Dertlere deva, oyunculara sefa

Son yapımları *Quantum Break* biraz beklenti altında kalmış olsa da Remedy'nin oyuncuların kalbinde özel bir yere sahip olduğu bir gerçek. Bu sebeple *Control* duyurulduğunda, özellikle etkileyici gözüken bir yanı olmasa bile doğaüstü olaylar etrafında dönen oyuna heyecanlanmamış olmaktan dolayı günah çıkarmayı kendime borç bildim.

Oyunun ismi, doğaüstü olayları araştırıp kontrol altında tutmakla görevli Federal Bureau of Control'dan geliyor. Oyunda canlandırdığımız, özel güçlere sahip karakter FBC direktörü Jesse Faden. FBC'nin merkez binasındaki herkesin The Hiss adı verilen gizemli bir güç tarafından ele geçirilmesiyle oluşan kördüğümü çözmeye çalışıyor kendisi. "Herkes mi ele geçirildi, oyunda güvenli sığınma bölgeleri olacak mı, Jesse'yi özel yapan ne?" gibi soruların cevapları henüz elimizde değil. Önceki Remedy yapımı *Quantum Break*, fazlasıyla alışıldık bir hikâyeye ve fazlasıyla çizgisel bir oynanışa sahipti, canımız ciğerimiz Sam Lake, *Control*'ün böyle olmayacağını söylüyor. Oyun hikâye cephesinde kendi acayipliğini kucaklayacakmış. Oynanış kısmındaysa, *Alan Wake* döneminden beri kafalarında olan birtakım fikirleri uygulamaya koyduklarını ve oyunun daha "ferah" olacağını belirtiyor. Dümdüz ana görev yapmanın yanında, alıp ilgilenebileceğimiz yan görevler de bulunacakmış.

Bakalım, umarım Remedy, *Quantum Break* gibi bir kere oynanıp unutulan bir oyundan ziyade insanın içine *Alan Wake* kadar işleyen bir yapım çıkarmayı başarır. ■**ONUR**

Bu Oyun Çıkmaz!

Yani çıkar da... Biraz zor çıkar. O kadar teknolojiyi denkleştirdin diyelim, tanıtımda gösterdiğin efsane videonun kalitesini tutturacak mükemmel ekibi de kurdun, peki o darmadağın senaryonun iki ucunu nasıl bağlayacaksın?!

TÜR: RYO | **YAPIM:** Bethesda | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

The Elder Scrolls VI

BEKLE METRE

High Rock?

Bethesda konferansının şüphesiz en çok beklenen duyurusu The Elder Scrolls VI'ydı ve hayranlar beklediklerini aldı. Ya da aldı mı? Önceki oyun çıkalı 7 sene olmuşken ve Skyrim'in çıkmadığı tek platform akıllı kol saatleriyken iki dağ taş görüntüsü üzerine bir logodan fazlasını göstermeleri gerekirdi diye düşünüyorum. Aceleye gelmiş bir duyuruydu ki bunu da Pete Hines açıkladı. Fallout 76'nın çevrimiçi oyun olması üzerine tek oyunculu serileri kaybetmek istemeyen oyuncuların yoğun tepkisi olmuştu (mesela benim). Bu tepkiler üzerine yüreklere su serpmek için alelacele duyurmuşlar. Evet, TES VI tek oyunculu olacak.

Çıkış tarihi durumuysa daha vahim. Starfield'dan sonra çıkacağı söyleniyor ki Starfield da büyük ihtimalle sonraki konsol nesline çıkacak. TES VI henüz konsept aşamasında, Starfield oynanabilir durumda da olsa bile platform kararı verilmemiş. Starfield'ı 2020'de, TES VI'yı da 2021'de görmemiz olası. Eski nesil konsollara da çıkar mı yoksa yeni nesle özel mi gelir, o konuda yorum yapmak için erken. Fakat Todd Howard'ın zamanında teknolojiyi yetersiz bulduğunu unutmamak gerek. Özellikle harita boyutu ve bazı oynanış özelliklerinin her platformda aynı olmasını isteyeceklerinden eski nesli tamamen göz ardı etme ihtimalleri hiç uzak değil.

Peki oyun nerede geçecek? Yayınlanan kısa fragmandaki görseller temsili olabilir ancak eğer konsept çalışmalarından yola çıkılmışsa tüm işaretler şimdilik Breton'ların yurdu High Rock'a işaret ediyor. Muhtemelen üç yıl sonra göreceğiz... ■**EGE**

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bethesda
PLATFORM: - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

BEKLE METRE

Starfield

Bethesda uzayda

Bu yıl uzun uzun gösterilen *Fallout 76*'nın ve herkesin çıldırdığı *The Elder Scrolls VI*'nın arasında kaldı gibi oldu, diğer ikisi derecesinde çok konuşulmadı ama şu *Fallout 76* rüzgârı bir geçsin, *Starfield* önümüzdeki 2-3 yılın en çok beklenenler listesinin garanti tepelerine oturacaktır.

Bethesda'nın 25 yıldır yarattığı ilk yeni marka *Starfield* ve yıllardır üzerinde çalışıyorlarmış. Online bir tarafı olup olmayacağı belli değil ancak oyunun odağı bildiğimiz sevdiğimiz Bethesda formülü: Devasa bir dünyada geçen, yardırıp keşfetmesi inanılmaz güzel, tek kişilik bir RYO. Düşünsenize zaten Bethesda'nın RYO'larının en çekici yanı keşif hissi değil midir? Ve keşif hissi için uzaydan daha çekici bir tema olabilir mi?

Hakkında hiçbir şey bilmiyor olsak da inanılmaz bir oyun olmasını bekliyorum ben *Starfield*'ın. Bir sonraki nesil konsollar düşünülerek yapılıyormuş bu arada. Şu anki nesil konsollara çıkıp çıkmayacağına dair kesin bir duyuru yok ama Howard biraz zor diyor. ■**ÖMER**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Kojima Productions | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: - | **BEKLEMETRE:**

DEATH STRANDING

Hamdolsun yine bir şey anlamadık

Hideo Kojima nasıl yaptıysa yaptı ve yayınladığı hemen her materyalle kafaları daha çok karıştırmayı, verdiği her cevaba karşılık 3 yeni soru oluşturmayı başardı. Üstelik bunu gayet etkileyici şekillerde ortaya koyup yarattığı büyük gizemin parçalarını ağır ağır sunarak bir nevi tahmin oyunu oynatmayı da ihmal etmedi.

Bu seferki fragmanın bombaları tanıtılan yeni oyuncular ve ilk oynanış kırıntılarıydı. Benim çok aşırı sevdiğim Fransız güzel Léa Seydoux ve 70'lerde biyonik kadın olarak gönüllere taht kuran Lindsay Wagner oyunun esas kadınları olacaklar (ki Wagner'in felaket öncesi ABD başkanı olabileceği konuşuluyor). Léa muhtemelen ana karakterimiz Sam gibi bir "taşıyıcı" ve onu bir görev için ikna etmeye çalışacak. Norman Reedus'un Sam'iyse "ben sıradan biriyim, sadece getir götür yaparım" demekte. Kojima'ya göre Sam gerçekten de sıradan birisi olacak ve ne askeri bir eğitimi ne de özel bir statüsü var, yani onu mavi yakalı bir işçi olarak da düşünebilirsiniz.

Vücuda takılı bölmelerdeki bebeklerin de görünmeyen düşmanları algılamada bir rolleri olduğu kesin ve ölündüğünde geri dönüşümüz de muhtemelen bu bebekler sayesinde olacak zira onlar aslında bizim klonlarımız olabilir. Zamanı hızla ileriye saran Timefall yağmurları biz öldüğümüzde bebeği büyütecek ve yeterli süre geçince araftaki zihnimiz kelepçeler yardımıyla bebeğe aktarılarak oyuna devam edebileceğiz gibi beyin yakan teoriler var ve bence boşa sıkmıyorlar pek. Yine öldüğümüzde dünyada dev bir krater açılıyor ve bu muhtemelen o bölgedeki değerli kaynakları kaçıracağımız ama yine de hayatta kalacağımız anlamına geliyor olabilir. Şimdilik bir çatışma görmedik ama bir silah gördük. Bu "evet, oyunda çatışmalar olacak ama bu oyuncuya kalmış bir durum, savaşmadan da oynayabilirsiniz" diyen Kojima'yı haklı çıkaran bir kareydi. Yine aynı şekilde, *MGS 3* benzeri yemek yemek, kendini tedavi etmek gibi öğelerin de oyunda yer alacağını söyleyebiliriz. Ha bu arada Decima motoruyla yaratılmış muazzam doğa manzaralarında gezinme kısımları da inanılmaz güzel görünüyordu. Oyunun doğayla yeniden bağlanma gibi bir teması olduğu düşünüldüğünde bol bol bu yürüyüşlerden yapacağımızı tahmin ediyorum ama oyun asla yürüme simülatörüne bağlamayacaktır, Kojima reyisin o araları doldurmak için gayet güzel aktiviteleri olacaktır diye düşünüyorum.

İnşallah bir gün *Death Stranding*'i de oynayacağız ve şu anki durumda sene sonuna doğru yeni oynanış elementlerini de bolca görüp 2019 sonu veya 2020 başı gibi de oyuna kavuşuruz gibi geliyor bana. Hideo abimiz (yine) bunun son oyunu olacağını söylemiş ama siz ona bakmayın, kendisinin bunu 4. söyleşiyi falan sanırım. ■ **EREN E.**



TÜR: RYO | **YAPIM:** CD Projekt RED | **DAĞITIM:** CD Projekt RED
PLATFORM: PC, PS4, Xbox One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

CYBERPUNK 2077

O kadar sürmez ya, en fazla 2021 falan...

Bu yılki E3 öncesinde insanlar "Acaba Sony yine mi herkesi dövecek, yoksa Microsoft küllerinden mi doğacak?" diye tartışadururken *Cyberpunk 2077* tam anlamıyla sahneyi çalan isim oldu. Microsoft konferansının son saniyelerinde, sanki elektrikler kesilmiş gibi ışıkların bir anda karartılması ve ekranın hack'lenmiş gibi gösterilmesiyle girdi oyunun ilk uzun soluklu videosu gösterime. Ardından Night City'nin renkli, cıvıl cıvıl ve bir o kadar da fütüristik manzarası karşıladı bizleri. 2013'te ilk videosunu gördüğümüzden beri merakla beklediğimiz oyun karşımızdaydı işte...

Gelgelelim videonun gösterilmesiyle birlikte oyunu bekleyenler bir anda ikiye ayrıldı. Bunun başlıca sebebiyse oyunun FPS olarak, yani birinci şahıs kamerasından oynanacağının açıklanması. CDPR yetkilileri bu kararı almanın kolay olmadığını ancak yaptıkları deneme-yanılma yöntemlerinin ardından *Cyberpunk 2077*'yi tecrübe etmenin en iyi yolunun bu olduğuna karar verdiklerini anlattı. Bunun başlıca sebebiyse şehrin doluluğu ve tüm detayları etkileyici bir biçimde oyuncuya aktarabilmenin ancak FPS tarzıyla mümkün olması. Ek olarak silah mekanikleri de var elbette.

Oyunda temel olarak üç silah türü bulunacak: Power (klasik silahlar), Tech (duvarları delebilen, ileri düzey silahlar) ve Smart (hedefi takip eden, akıllı silahlar). Tüm ekipmanlarımızı modifiye edilebileceğiz elbette. Ayrıca dilersek kendi vücudumuza da çeşitli siber cihazlar taktırabilecek ve insanüstü yetenekler kazanabileceğiz. Örneğin ilk *Cyberpunk 2077* videosundaki kadının kollarında gördüğümüz, örümcek bacaklarını andıran o bıçakları taktırmak mümkün olacak ve bu özellik bize hem yakın dövüşte avantaj sağlayacak hem de duvarlara tırmanabilme özelliği kazandıracak. Ek olarak eğer istersek vücudumuza taktırdığımız çeşitli biyonik parçalar vasıtasıyla kurşunları duvarlardan sektirebilmek, zamanı yavaşlatmak (bullet-time) ve duvarlarda koşmak gibi yetenekler de kazanabileceğiz.

Ama korkmayın! *Cyberpunk 2077* kesinlikle bir FPS değil. CDPR yetkilileri oyunun köküne kadar bir RYO olduğu konusunda bizleri defalarca temin etti. Örneğin oyunda Night City adlı hayali bir Amerika şehrinde yaşayan V adındaki bir karakteri yöneteceğiz. İster kadın istersek de erkek olarak tasarlayabileceğimiz karakterimiz tamamen seslendirilmiş. Oyunda NetRunner (hacker), Techie (teknisyen) ve Solo (savaşçı) adında üç ana sınıf bulunacak ancak bunlar bizleri sınırlandırmayacak. Bilgisayar hack'leyebilen bir savaşçı olabileceğiz yani. Her şey tercihimize kalmış. Bunların yanı sıra güç, sağlık, zekâ, refleks, teknoloji ve karizma gibi bir RYO'da olmazsa olmaz özelliklerimiz de cebimizde. V'nin dış görünüşünü, saç stilini, dövmelerini ve kişiliğini canımızın istediği gibi şekillendirebileceğiz. FPS bir oyunda karakteri şekillendirsem ne olur demeyin; ara videolarda ve araç sürerken kendisini üçüncü şahıs kamerasından göreceğiz çünkü.

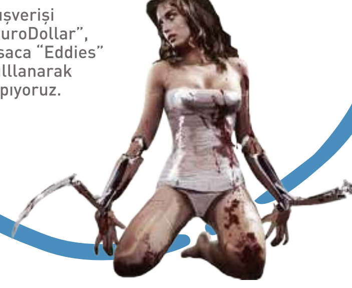
Araç sürerken dedim, evet. Oyunda araba ve motosiklet gibi çeşitli sürülebilir araçlar bulunacak. Hatta aralarında biz ateş ederken kendi kendine gidebilenler bile var. Bunları şehrin altı farklı bölgesi arasında dolaşmak için kullanacağız: Şirketlerin hâkim olduğu City Center, göçmenlerin yaşadığı Watson, zenginlerin lüks yerleşim yeri Westbrook, kenar mahallelerden oluşan Heywood, çetelerin hüküm sürdüğü Pacifica ve endüstriyel bölge Santo Domingo. Her bölge diğerlerinden farklı ve bazıları oldukça karanlık, pis, hatta tehlikeli olacak.

Bir de mega-binalar var tabii. İçlerine girip katlarının arasında dolaşabileceğimiz bu devasa yapılarda silah satıcıları, teknoloji mağazaları, daireler, fixer'lar ve yan görev veren karakterlerle karşılaşabileceğiz. Dahası dilersek kendimize bir daire tutabilecek, burada giysilerimizi ve silahlarımızı değiştirebilecek, bilgisayar kullanabilecek, hatta eve kız/erkek bile atabileceğiz (kıps ;)).

Şehirde gece gündüz döngüsünün yanında hava muhalefetleri de yaşanacak ve tüm bunlar NPC'lerin hareketlerini etkileyecek. En etkileyici bulduğum (ama henüz kesinleşmeyen) fikirlerden biriyse şehirdeki herkesin aynı dili konuşmayacak, anlaşmanın dil implantı gerektirebilecek olması. Gerçekleştirilebilirse güzel olur doğrusu.

Son olarak müziklerin daha önce *The Witcher* serisinde kulaklarımızın pasını silen Marcin Przybylowicz'e ait olacağını belirteyim. ■ **M. İHSAN**





« Alışverişi "EuroDollar", kısaca "Eddies" kulllanarak yapıyoruz.









TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Ubisoft Montpellier | **DAĞITIM:** Ubisoft
PLATFORM: - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

BEYOND GOOD AND EVIL 2

Sen de bizi unuttun, itiraf et

Sevgili Ubisoft, bu yaptığın nedir acaba? Zamanında çok sevdiğimiz bir oyunu on küsur yıllık bir aradan sonra devam ettirmeye karar veriyorsun ve iki yılda iki tane kel alaka video yayınlayarak yılların boşluğunu doldurmamızı, bu videoların ilk oyunla arasındaki bağı anlamamızı bekliyorsun…

Doğru, bir Jade vardı, onu hatırlıyorum bak. Bir de yaban domuzu yancımız vardı, o da doğru ama yemek yapıyor muydu ilk oyunda, hiçbir fikrim yok. Uzayın farklı bir köşesinde kurtarılmayı bekleyen bir gezegen falan da vardı diyorlar, onu tam hatırlamıyorum mesela ama fotoğraf çekiyorduk, o fotoğraflarda piksel avıyla bulmacaları çözüyorduk… Bir de her şey yeşildi, onu net hatırlıyorum bak. Ama bu iki videoda gösterdiklerin? Emin ol buraların en dinozor oyuncusu olarak bana bile bir şey ifade etmiyor bu anlatılanlar. İşin daha can sıkıcı kısmını da söyleyeyim, geçen yıl E3'te yayınladığın videoyla bu yılki arasındaki bağı bile zar zor kurabiliyoruz. Oyun dünyası değişti canım benim, her gün Steam'e yüz tane oyun çıkıyor artık, kimse yılda bir ismi geçen bir oyun için hafızasında yer açmıyor, gaza gelip heyecanlanmıyor. Bana öyle geliyor ki Ubisoft için de durum çok farklı değil. Sanki E3 öncesi yaptıkları, konferansta ne gösterelim toplantısında "artık bir defa bahsettik, göstermezsek ayıp olur" deyip apar topar bir Beyond GE videosu yaptırmışsınız, onun dışında kimse kolunu kıpırdatmamış oyun için. Nerede anlamlı bir hikâye, nerede oynanış, nerede diyaloglar? Sırf oyunun ismini öylesine koyduğunuzu anlamayalım diye sonuna bir "Aaa! Jade!" yapıştırmışsınız, o da bir yere oturmamış, görünce "Jade böyle bir tip değildi ki" diye düşündüm ister istemez.

Çok özür dileyerek E3 dosyasına özel kısa OyunEzer yazımı burada noktalıyorum arkadaşlar. Bu oyunu çok beklememenizi öneririm. Hayır çok beklediğinize dair derin şüphelerim var zaten ama Ubisoft fark edip de üzülmesin diye o konuyu burada açmıyorum şimdilik.

Elbet bir gün sırası gelecektir ama Ubisoft'un elinde yatırım yapmayı tercih edeceği onca garantili oyun varken giderek daha muğlaklaşan bir yapımı hevesle tamamlayıp piyasaya sürme çabasına girmeyeceğini görebiliyorum yani. Çok heveslenmek istemiyorum. ■ **SERPİL**

TÜR: FPS | **YAPIM:** 343 Industries | **DAĞITIM:** Microsoft
PLATFORM: PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 ikinci yarı

HALO INFINITE

Şefin tavsiyesi

E3 2018'de moda olan şeylerden biri sadece adını öğrenebildiğimiz oyunlardı. Bethesda da, Microsoft da kendilerinden en çok beklenen oyunları böyle tuhaf bir şekilde duyurmayı tercih etti. Belli ki ellerinde bir şey yok daha, iki taraf da sadece "tamam arkadaşlar sakin olun, yapıyoruz işte" demek için duyurdular o isimleri. Bethesda'yı çok deşmeyeceğim çünkü başlığımız Halo Infinite ve durumu The Elder Scrolls VI'dan daha farklı. İkisinin de serideki altıncı oyun olması da güzel denk gelmiş bu arada, evet.

Bu iki oyunun durumlarının farklı olmasının en büyük sebebi önceki oyunların aldığı geri dönüş. *The Elder Scrolls V: Skyrim* çoğu oyuncu tarafından gelmiş geçmiş en iyi RYO'lardan biri olarak kabul ediliyor ve sonraki oyundan beklentiler ve yapımcıya güven daha fazla. Ancak *Halo* için durum pek de öyle değil. Her ne kadar ben *Halo 5: Guardians*'tan memnun kalmış olsam, hikâyenin olgunlaştığını ve çoklu oyuncu modunun serinin en iyilerinden biri olduğunu düşünsem de çoğunluğun hayal kırıklığıyla ayrıldığı bir oyundu ve 343 Industries'e güven bir hayli düşük. Evet, tanıtım videosunda gördüğümüz yeni oyun motoru Slipspace Engine'in sunduğu görsellik muazzam ve eğer videoyu doğru yorumlayabildiysem bu sefer bizi ilk *Halo* gibi biraz daha açık dünyaya sahip bir yapım bekliyor. Ama dediğim gibi, önceki oyunun bıraktığı etki çok önemli ve *TES* hayranları yeni oyunun adı duyuruldu diye heyecanlıyken *Halo* hayranları sadece gergin bir bekleyişte. Ama onları da rahatlatacak bir şey söyleyebilirim, *Bioshock Infinite* serinin en iyi oyunuydu. Belki isimden dolayı *Halo Infinite* de öyle olur? (Tamam, ben bile yemedim bunu.) ■ **SABRİ**



TÜR: FPS | **YAPIM:** MachineGames | **DAĞITIM:** Bethesda
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

BEKLE METRE

WOLFENSTEIN: ***YOUNGBLOOD***

Nazi yani?

Blazko'nun ikizlerini hatırlarsınız, hani Anya'nın karnında günbegün büyüyorlardı *The New Colossus* boyunca. Anlaşılan kocaman olmuşlar ve Nazi pataklayarak babalarının izinden gitmek üzere kapımızı çalmaya hazırlanıyorlar: Bu seneki E3'te MachineGames serinin yepyeni oyununu tanıttı; birtakım heyecan verici yenilikler içermekle beraber, Blazko'suz bir *Wolfy*'e hazır mıyız acaba?

Bence oyunun en merak uyandırıcı tarafı eşli oynanabilecek olması. Yani iki tane kafadan kontak Blazko kızıyla, önümüze gelen Nazi'yi eş dostla birlikte sopalamak oldukça zevkli olabilir. Öte yandan, 80'li yıllar Paris ortamı da oldukça leziz görünüyor. Gene rahatlıkla, pek çok güncel politik göndermeyle bezeli renkli bir alternatif tarih dinletisi bekleyebiliriz MachineGames'ten. Ayrıca açıklanan çıkış tarihinin 2019 gibi erken bir tarih olduğunu düşünürsek, tam bir oyun değil de *The Old Blood* gibi bir yan oyun görecek gibiyiz daha çok.

Şahsen hiçbir zaman yeni bir *Wolfenstein*'a hayır demem. Hele ki *The New Colossus*'taki gibi geçmiş anıların ve haliyle Blazko'nun ön planda olacağı bir hikâyeyle gelecekse *Youngblood* için takvim yapraklarını şimdiden saymaya başlayabiliriz bence. ■ **İHSAN A.**

Ne İzledim Ben Az Önce?

Aklı bir karış havada oyunların neden ilgi çekici olduğunu yazılı olarak anlatmak cidden zor iş. Neyse ki OGZ var, o anlatır...



TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Compulsion | **DAĞITIM:** Microsoft, Gearbox | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 10 Ağustos 2018

WE HAPPY FEW



Oyunu bekleyenler azınlıkta kaldı ama mutlular hâlâ

Valla şu *We Happy Few*'un erken erişim süreci acayip gelgitli oldu. Oyun epey enteresandı elbette; ama pek çok kişi de en başta "bağımsız oyunlara hep destek tam destek" romantizmiyle arka çıktı bu ilginç konseptli oyuna. Belki biraz da bunun etkisiyle geçen seneki Gamescom dolaylarında Compulsion Games, Gearbox'la anlaştıklarını duyurup oyunun fiyatını da katlayınca müşteri ilişkileri anlamında oldukça zor günler geçirmişti. Bir de aksi gibi, bir ara oyun Avusturalya'da uyuşturucu kullanımını teşvik ediyor diye yasaklandı falan. Şimdi de en son E3'te, Compulsion'ın Microsoft tarafından satın alındığı haberini aldık. Neyse ki bunca patırtı gürültünün sonunda, elimizde gayet güzel duran bir oyun ve çıkış tarihi olarak 10 Ağustos var. Oyunun erken erişim haline şimdiden 20 saat gömmüş biri olarak sabırsızlıkla bekliyorum ben son halini. Geç olsun, güç olmasın!

Peki elimizde ne var? Öncelikle Compulsion'ın oyunu AAA seviyesine çıkaracağını duyurduktan hemen sonra açıkladığı oynanabilir üç karakterle birlikte, oyun hikâye ağırlıklı bir yapıya kavuşacak söylemleri yavaş yavaş yerini buluyor. Guillaume Provost ve Sam Abbott ikilisi fuarda bu karakterlerle ilgili biraz daha detay verdi. İlki zaten hâlihazırda bildiğimiz Arthur'ken, özellikle uyuşturucu zanaatçısı (!) Sally karakteri epey değişik ve cazibeli geldi bana. Bir de hafif terelelli bir İskoç abimiz var oynayabileceğimiz. Tüm bu karakterlerin birbiriyle olan ilişkileri ve hikâyenin her birinin değişik perspektifleriyle gelişecek olması fazlaca heveslendirici. Geliştiriciler özellikle şu son süreçte en çok hikâye üzerine çalıştıklarının altını tekrar tekrar çiziyor. Ayrıca bu yazıyı yazmadan hemen önce oyuna uzun bir aradan sonra tekrar döndüm ve iki üç saat oynadım. Hikâyesiz versiyon bile bayağı oynanabilir durumda ve gayet eğlenceli.

Zor geçen bir dönemin sonunda, büyük şirketlerin de ilgi ve desteğiyle mutlu sona yaklaşmış gibi duruyor *WHF*. Tartışmalar bir yana, Compulsion çalışanları benim gördüğüm kadarıyla geliştirme sürecinin başından beri işlerini tutkuyla yapmaya çabalıyor ve biz de bu tutkuya yakın zamanda şahit olacağız. 10 Ağustos tarihini not edin! ■ **İHSAN A.**



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Squanch Games | **DAĞITIM:** Squanch Games
PLATFORM: PS4, PSVR | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

TROVER SAVES THE UNIVERSE



Mor uzaylılara güvenin

Mantıklı bir şekilde açıklamaya kalkışarak şu oyunun başına gelebilecek en kötü şey olmaya aday olduğumu biliyorum ama çok da umrumda değil. Zira Sony Konferansında sürpriz bir şekilde ortaya çıkan o kısacık teaser, Rick & Morty evreninden fırlamamış olsa çoktan unutabileceğimiz türdendi. Büyük umutlar bağlayacağımız, yüksek profilli, atla deve, Jak'la Dexter gibi bir oyun olmayacağı çok belli.

Nereden çıktı bilmiyoruz, çıkıp çıkmayacağını da bilmiyoruz ama saniyeler süren teaser'da önce kendini tanıtıp sonra ölmeyi başaran "Küvet Adam"ın da dediği gibi "bu oyun oldukça boktan" görünüyor. Zaten olayı da bu. Küvette oyun oynamanın tehlikelerine dikkat çeken teaser'ın (sizi baştan uyarmıştım ama) gizli silahı sonunda ortaya çıkıyor. Morty'nin sesinden konuşan dört gözbebekli mor bir yaratık "Çabuk biri Seven Eleven'ı arasın, galaksinin bu garip parçasında 911'imiz bu numara, bu da bilimkurgu tabanlı bir oyun" diyerek özetini geçiyor. Rick & Morty sevenler için her şeyin ne kadar tanıdık olacağını anlıyor ve gülümsüyoruz, kahkaha atan da çıkmıştır gerçi eminim.

Kendisi dahil hiçbir şeyi ciddiye almayan, tuhaf evreni ve o evrenden başka hiçbir yerde tüketilemeyecek esprileriyle Trover Saves the Universe PSVR'ın tanımlaması zor oyunlarından biri olacak. Takipteyim. ■**SERPİL**

Sürpriiiz!

Yukarıdaki başlıkla birlikte tüm heyecanını kaçırmış olabiliriz ama bizim işimiz de bu. E3 sırasında arada kaynamış olsa da sağlam çıkacağına iddiaya girebileceğimiz oyunlarda sıra...





TÜR: Macera / Korku | **YAPIM:** Scpectrevision | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One, Rift, Vive, PSVR | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 sonbahar

TRANSFERENCE

Beyinden kaçış

Bu seneki E3'ün dikkat çeken, sıra dışı yapımlarından biri Ubisoft'un *Transference*'ı oldu. Elijah Wood'un yapım şirketi SpectreVision'la ortak geliştirilen oyun sinema ve oyun mecraları arasında köprü kurmayı hedefliyor. Bunu son hedefleyen *Quantum Break*'in hâli vahimdi ama *Transference* fragmanı beni bir miktar heyecanlandırdı diyebilirim.

Ruhsal sıkıntılar yaşayan bir bilim insanı karısının, çocuğunun ve kendisinin beyin verilerini bir simülasyona aktarır ancak bu simülasyon bozulur ve içinde kapalı kalırız. Söylenene göre üç karakterin bakış açısı arasında gidip gelirken simülasyonu bozan, aileyi ve simülasyonu bu çarpık hâle getiren sebepleri açığa çıkarıp simülasyondan kaçmak için bulmacalar çözeceğiz.

"Sorunlu bir zihinde bir kaçış odası hayal edin" sloganıyla tanıtılan ve gerçek sinematik görüntüler içerecek oyun VR setleri için tasarlanmış. Zaten fragmanı da babasının zorla VR başlığı taktığı çocuğun gözünden görüyoruz. Yine de klasik platformlarda da oynanabilir olacak. Sonbaharı bekleyin.
■**EGE**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Platinum Games | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PC, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

BABYLON'S FALL

Scalebound'un küllerinden

Platinum Games deyince benim için akan sular duruyor arkadaşlar, bu sebeple art arda dayanmış fragmanlar bütününden ibaret olan Square Enix konferansından bile heyecanlanacak bir şey bulabildim. Gerçi zamanında *Scalebound* konsepti pek ilgimi çekmemişti ama o iptal oldu, biz de bu sene *Babylon's Fall*'u gördük ki iki oyun arasında bir bağ var gibi.

Öncelikle fragmandan konuşalım. Oyun büyünün ve tanrısal müdahalelerin, dünyayı tehdit eden tehlikelerin falan gırla gittiği, "yüksek fantazya" olarak nitelediğimiz türe dâhil olacak gibi duruyor. Birtakım olaylar sonucunda insanlar, içinde bulundukları yeni dünyayı yaratan Tanrıça Gaia'nın gözünden düşüp gazabını üzerlerine çekiyorlar ve oyunun ana mücadelesini de bu oluşturuyor. Fragmanda geçen yazılardan anlaşıldığı kadarıyla oyunda Oversoul isimli, silah yapımında kullanılan ve geleceği görmeye de yarayabilen bir enerji türü bulunuyor. Turuncu uzantılar formunda olduğunu gördüğümüz bu enerjinin, oyun mekanikleri içinde önemli yer kaplayacağını tahmin etmek, özellikle de fragman sonuna doğru gördüğümüz kısa sekanstan sonra pek de zor değil. Fragmanda ismi geçen "Nomads" isimli kahramanlar (?) da Oversouls'u cayır cayır kullanabilen tayfa olacaktır. Son sahnedeyse her biri farklı klasmandan gibi duran dört tane savaşçı görüyoruz. Bu oyunun klasik RYO mantığına yakın özellikler taşıyabileceğini çıtlatmanın yanı sıra, *Scalebound*'un başarısızlıkla sonuçlanan geliştirilme sürecinde denenmiş kimi co-op mekaniklerinin bu oyunda yer alabileceği yönünde bir ipucu da olabilir. ■**ONUR**

Çiğ Gıda Reyonu

Muhtemelen zombi istilası asla gerçekleşmeyecek ama zombi istilasını konu alan oyunların istilası da asla bitmeyecek. Çürük suratların 2018 menüsüne bakalım mı? Bir adet köpekbalığı da bonusu!

TÜR: Macera | **YAPIM:** Telltale | **DAĞITIM:** Telltale | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch, Android, iOS | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Ağustos 2018

BEKLE METRE

The Walking Dead - *The Final Season*

Görmüş geçirmiş bir Clementine

Henüz kötülükle tanışmamış küçük Clementine'le tanıştıktan sonra yeni dünyayı birlikte keşfettik. Birçok kayıp ve zorluğa rağmen hayatta kalmayı başardık. Yapmak zorunda kaldığımız zor seçimler nedeniyle yıprandık, büyüdük. Dördüncü ve son sezonunun tanıtım/oynanış videoları ve yapılan açıklamalardan anlıyoruz ki seri çizgisine yakışır bir şekilde tamamlanacak.

Oynanışın pek de değişmediğini fark ettiğim videolarda ilk dikkatimi çeken karakterlerin ve mekânların tasarımı oldu. Seriyi ve mantığını sevmeyenler yine beğenmeyecektir ancak karakterlerin kıyafetlerinden mimiklerine, hareketlerinden saçlarına kadar her şey o kadar güzel geliştirilmiş ki izleyen herkesin övgü dolu sözler söylemesine yol açtı. Hikâye konusundaysa anlaşılan o ki Lee'den ve hayattan öğrendiklerimizi Alvin Jr'a öğretiyoruz. Normal dünya düzenini hiç görmemiş AJ'in Clementine'la aralarında geçen karamsar diyalogdan anlıyoruz ki büyük bir olayla kapanışı yapacağız.

"Her zaman son mermiyi kendimiz için saklayacağız."

"Ya ben ısırılırsam ne yapacaksın?"
■**ARES**







TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Blindside Interactive
DAĞITIM: Tripwire Interactive | **PLATFORM:** PC
ÇIKIŞ TARİHİ: - | **BEKLEMETRE:**

Maneater

İştah açıcı

Köpekbalıkları ne yaptı etti, yeniden eğlence sektörünün gündemine girmeyi başardı. Jaws filmlerinin ardından iyice popülerleşen bu sivri yüzgeçli, keskin dişli su canavarları bir süredir ortalıkta görünmez olmuştu ama son yıllarda *Raft, Depth* ve *Hungry Shark* gibi oyunlarla tekrardan dişlerini ekranlarımıza geçirmeye başladılar. E3'te gösterilen *Maneater* da onlardan biri. Dikkatimize mahzar olmasının sebebiyse arkasında *Killing Floor* ve *Depth* ekibinden yapımcılar bulunması. Açık dünya olarak tasarlanan oyunda plajlarda, körfezlerde, bataklıklarda ve okyanusta canımızın istediği gibi dolaşıp ister insan isterse de hayvan olsun önümüze geleni mideye indireceğiz. Oyunda RYO öğelerinin bulunacağı da söyleniyor. Bu gidişle yakında Jaws 5 de çekilir, ahan da şuraya yazıyorum (yazdı). ■**M. İHSAN**

İLKİ İYİYDİ ZATEN DE ŞİMDİ BİR DE GELMİŞ CHRIS AVELLONE DİYORSUNUZ?!



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Techland | **DAĞITIM:** Techland
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

DYING LIGHT 2

O Harran o Harran değildi yahu!

Açık konuşayım arkadaşlar, ben Techland'deki zombi oyunu yapma takıntısını anlamış değilim. Önden bir *Dead Island* yaptılar, kendisinden hiç hazzetmedim; ek paketi falan geldi, umursamadım. Ardından *Dying Light* geldi, oyunun ne kadar sağlam bir kitle oluşturduğunu, ne kadar uzun süre desteklendiğini, nasıl da fiyatının düşmek bilmediğini görüp ucundan merak ettim. Sonra baktım senaryosuna bol bol laf geliyor, hiç zahmet edip oynamadım oyunu. Microsoft konferansında ilk duyuru fragmanı geldiğinde tavana bakmış esniyordum doğal olarak. Sonra fragman bitti, "şimdi anlatı tasarımcısı Chris Avellone'u sahneye davet ediyoruz" anonsu geldi, ben de 180 derece çark edip sinek görmüş kedi gibi kulakları diktim ve mırlamaya başladım.

Bildiğiniz üzere oyun sektöründe mükemmeliyetçilik pek yaygın değil. Bir oyunu en iyi yaptığı bir veya iki yönüyle ortaya çıkarmak, bütünüyle kaliteli bir tecrübe olarak tasarlamaktan daha yaygın. Bu yüzden devam oyunları arasında, bütün bütüne noksan kısımlarını baştan yaratan oyunları daha az görüyoruz. Bu noktada Techland'in Black Isle Studios döneminden bu yana klasik rol yapma oyunlarındaki sağlam senaryoların çoğunda parmağı olan Chris Avellone'u ekibe katmasını büyük bir şaşkınlıkla, muazzam bir takdirle karşıladım. Avellone'un "yeter senelerdir izometrik RYO yaptığım" deyip serbest çalışan olarak farklı türden yüksek bütçeli oyunlara sulanmasını sektöre epey faydalı bir durum olarak görüyorum ki bundan son nasiplenen oyun da *Dying Light 2* olmuş. Enfeksiyonun yayılmasından ve zombilerin yeni baskın tür oluşundan 15 yıl sonra, insan nüfusunun son odak noktalarından The City'de geçiyor oyun. Avellone'un yıllardır biriktirdiği RYO tecrübesi sayesinde de yaptığımız seçimler oyunun dünyasını etkileyecek ve Dying Light 2, serinin kendinden önce gelen oyunlarından farklılaşacak. Seçimlerimiz yalnızca hikâyenin yönünü belirlemekle kalmayıp, oynanışa da etki ederek bize kolaylıklar sağlayabilecek, önümüze yeni engeller çıkarabilecek. Yazar kadrosuna yapılan tek büyük transfer Chris Avellone'la sınırlı da değil hem, *The Witcher III*'te hepimizi kedere boğan Bloody Baron görev dizisini yazan Karolina Stachyra da oyunun yazarları arasına katılmış.

Oynanış cephesinde de akıllıca değişim ve gelişimler var. Öncelikle harita ilk oyundaki tüm haritaların toplamından dört kat daha büyük. Kovalamaca sahnelerinde ve parkur bulmacalarında devreye girecek dayanıklılık barı, oyuna daha büyük bir etki edecek artık. Ok ve yay benzeri ilkel menzilli silahlar görecek olsak da yine yakın dövüş önemli olacak, ateşli silahlarsa geçmişte kalıyor. Oyunun gece gündüz döngüsüne ilişkin yeni kurallar da Will Smith'in I Am Legend filmini hatırlatıyor. Zombiler artık ışığa çıkamıyor, güneş tepedeyken kendileriyle ancak kapalı ve karanlık alanlarda uğraşmak durumunda kalacağız. Belli başlı, ganimeti bol noktalarda yuvalanıp aynen filmdeki gibi uyuklayacaklar. Ses çıkarırsak uyanıp peşimize takılacaklar ama güneşe çıktığımızda güvende olacağız ve yegâne meşgalemiz insanlar olacak. İnsanlar da kendi arasında fraksiyonlara bölünmüş ve şehir kontrolünün dengelerini hangi taraflardan yana olduğumuzla biz belirleyeceğiz. Oyunda dört kişilik co-op seçeneği bulunacak ancak oyununa girdiğimiz kişinin seçimlerine etki etme şansımız olmayacak, sadece yardakçılık edebileceğiz. Oyunun rekabetçi PvP moduyla gelme şansı var, yapımcılar bu konuda sürprizleri olacağını söylüyor ve ayrıntı vermekten kaçınıyor. Tek bir şeyi açıklığa kavuşturmuş durumdalar: Oyunda Battle Royale modu olmayacak :)

Teknolojik kısma gelirsek, oyun Techland'in yeni motoru C-Engine'i kullanıyor ve yapımcıların öncelikli hedefi, parkur oynanışındaki akıcılığı garantilemek için sürekli 60 fps görüntü verebilmek. Oyunu çıkarmak için önlerinde bir yıl olduğunu ve eğer yapabilirlerse Xbox One X ve PS4 Pro'da 4K 60 fps görüntü vermeye de çabalayacaklarını belirtiyorlar.

2019 içinde çıkacağı söylenen *Dying Light 2*, gümbür gümbür geliyor kısacası. ■ **ONUR**

22 Şubat Vakası

Dört kocaman oyunun çıkışını aynı tarihe denk getirmenin tek bir açıklaması olabilir: Oyungezer'e sabotaj! Nasıl yapacağız biz o sayıyı, yetişecek mi bu oyunlar?



TÜR: FPS | **YAPIM:** Overkill | **DAĞITIM:** Starbreeze Studios, 505 Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 8 Kasım 2018

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Ölür müsün, öldürür müsün?

Eğri oturup doğru konuşalım. Zombi türündeki ürünlerin biraz cılkı çıktı. Dizisiydi, filmiydi, oyunuydu derken yıllardır zombilerle boğuşuyoruz. Ha, ben bu konseptten asla sıkılmadım ve sıkılacağımı da zannetmiyorum. İnternette ilk kazıklanış hikâyem zombi virüsü yapıyoruz diyen bir gruba yaptığım beş dolarlık bağıştır. Yetmedi mi sevgili Oyungezer? Aynı zamanda The Walking Dead serisinin de büyük bir hayranıyım. Daha ne olsun?

Peki Overkill'in geliştirdiği bu oyun bende bir heyecan yarattı mı? İlk başta evet, E3 sonrasındaysa hayır. Sanki biri çıkıp "*Left 4 Dead*'in en heyecan verici, en eğlenceli özelliklerini kenara atalım ve bir zombi oyunu yapalım!" demiş gibi.

Atmosfer zayıf, animasyonlar 2018'in bir hayli gerisinde, yapay zekâdan etkileyici hiçbir hareket göremiyoruz. "Zombiden ne bekliyorsun kardeşim?" demeyin lütfen, yaratıcı bir ekip yavaş zombilerle bile oyuncuya beklenmedik, akılda kalıcı tecrübeler yaşatabilir. Kaldı ki oyunda insan düşmanlarımız da var.

Zaten adında The Walking Dead olmasa bu oyun bolluğunda kimseler farkına bile varmazdı. Oyun Kasım'da çıkacak, yani kısa bir süre sonra oyuncularla buluşacak. Hal böyle olunca E3'te izlediğimiz oynanışın üzerine çok fazla bir geliştirme yapamayacakları ortada. O yalancı zombi sürüsünü gördükten sonra zaten çok da beklentiye girmemek lazım. ■**YASİN**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** SIE Bend Studio | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: 22 Şubat 2019

DAYS GONE

Bu dünya bizi sevmiyor

Önce hangisi çıkar diye itişmeyi kesebiliriz, Sony exclusive'lerinden Last of Us Part II'ye tarih bile verilmedi ama Days Gone artık gün sayıyor. Gerçi bu o kadar da iyi bir şey olmayabilir çünkü Days Gone'ın E3'te yayınlanan oynanış videoları çok da heyecan verici değildi. Geçtiğimiz yıl görkemli bir tuzak sekansı izlemiştik, bu kez daha kalabalık zombi sürüleriyle (yapımcıları "onlar zombi değil, canlı" diye ısrarla belirtse de, zombi işte) nasıl baş edeceğimizi gördük. Ve maalesef oyun bu yönüyle pek de yaratıcı görünmüyor.

Geliştirici ekip Bend Studio, bu sıradanlığı oyunun hikâyesi ve karakterleriyle aşmayı planlıyor. Motosiklet çeteleri, yağmacılar, "freaker"lar ve artık vahşetten başka bir şey yeşermeyen Kuzeybatı Amerika toprakları bu hikâyenin temel unsurları olacak. Tabii bir de yakın arkadaşımız Boozer ve daha yakın arkadaşımız motosikletimiz...

Ana karakterimiz Deacon günden güne geliştireceği motosikletiyle yol alacak ve 5 ayrı yerleşim bölgesinden ve onlarca kasabadan oluşan bölgede hayatta kalmaya çalışacak. Zorlu bir yolculuk bizi bekliyor, ama umarım sadece zorlu olur, sıkıcı olmasın da... ■**SERPİL**



TÜR: FPS | **YAPIM:** 4A Games | **DAĞITIM:** Deep Silver | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Şubat 2019



METRO: *EXODUS*

Tren kalkıyor

Tam tamına 6 yıl olacak... 2013 yılında yayınlanan *Metro: Last Light*'ın ardından serinin yeni oyununu büyük bir sabırla bekledik, her türlü bilgi kırıntısına aç kurtlar gibi saldırdık. Çünkü böyle bir dünyada hayatta kalabilmek bir kurt olmayı gerektirirdi. 4A Games'in Dmitry Glukhovsky'nin romanlarından uyarladığı Metro serinin yeni oyunu *Exodus*, E3'te 17 dakikalık nefis bir oynanış videosu eşliğinde gösterildi ve biz de içimizdeki kurdun karnını bir nebze de olsa doyurabildik.

Kesin olan bir şey var ki *Metro: Exodus* artık iyice *S.T.A.L.K.E.R*'a benzemeye başladı. Bu elbette kötü bir şey değil çünkü o oyunun da azımsanmayacak sayıda hayranı var. *Exodus*'un videoda gösterilen bölgelerinin kendi ekosistemlerine sahip olması, bu bölgelerde farklı grupların birbiriyle mücadelesi ve yeni mutantlar, hatta görünen bir iki anomali bas bas *S.T.A.L.K.E.R.* diye bağırıyordu.

Exodus önceki oyunların başarılı atmosferini korumakta hiç sıkıntı yaşamıyor. Oyunda hala HUD yok, dolayısıyla tüm aksiyonu kesintisiz biçimde tam ekran olarak yaşayacağız. Her ne kadar bu sefer bir yarı-açık dünya oyunuyla karşı karşıya olsak da yıkılmış binalar, yeraltı tünelleri gibi yerler yine bize önceki oyunların metro tünellerinde yaşadığımıza benzer bir his yaşatacak. Elbette yerine göre yine gaz maskesi takacak, gözlüğümüzü elimizle silmemiz gerekecek. Bu detayların korunuyor olması güzel.

Gece gündüz döngüsünün büyük önem taşıdığı *Exodus*'ta gündüzleri daha çok insan düşmanlarla, geceleriyse yaratık ve mutantlarla mücadele edeceğiz. Elbette bu ekosistem içinde bunlar birbirine de düşman, yaratıklar düşmanımız olan insanlarla da kapışacak, birbirleriyle de.

E3'te gösterilen İdil Nehri bölgesi bile *Last Light*'ın en büyük haritasının iki katı büyüklüğünde, bu da oyun dünyasının ne kadar büyük ve çeşitli olacağı hakkında önemli bir ipucu. Bu devasa dünyada silahlarımızı da bizzat kendimiz yapacak, dilediğimiz gibi modifiye edeceğiz. Oyunun zanaat sistemi gördüğüm kadarıyla son derece eğlenceli olacak. Kim kendi gaz maskesi filtresini yapmak istemez ki?

22 Şubat 2019'da yayınlanacak olan *Metro: Exodus, Metro* serisinin hayranlarını hiç de üzeceğe benzemiyor. ■ **ESER**



TÜR: FPS | **YAPIM:** Sumo Digital | **DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** Windows, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 22 Şubat 2019

CRACKDOWN 3

Crack'i indirdiniz mi?

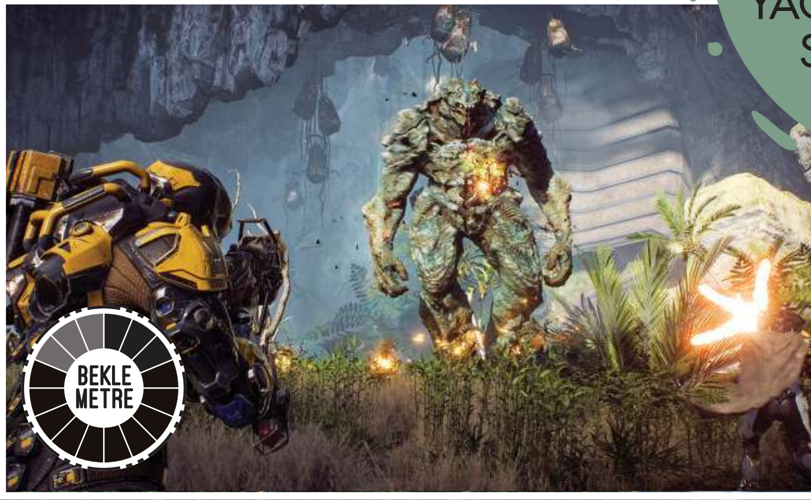
Bir süre kendisini unutturmayı başaran ancak her gelen bilgiyle yeniden heyecan uyandıran *Crackdown 3* henüz E3 başlamadan 2019 yılına ertelenmişti. Zamanın Xbox 360 efsanesi *Crackdown* serisinin yeni oyunu için beklentilerse hayli yüksek. E3 2018 tanıtım videosundaki süper polisimiz, oradan oraya sıçrama veya elindeki koca aracı havadaki helikoptere fırlatma gibi fütüristik aksiyon ve çatışma dolu sahnelerle bekleyenleri gaza getirmeyi başardı. Yıllardır yapılan açıklamalardan olsa gerek pek fazla yeni bir şey duyurulmasa da önceki yıl yayınlanan videoya göre grafiklerdeki gelişim oldukça memnun edici. Hazırlanan görsellerse tam posterlik. Ayrıca zaten yerinde duramayan oyun daha da dinamik bir yapıya kavuşmuş.

Tek başına oynadığımızda şehirdeki görevleri alarak ultra süper güçlü polisimizle çetelerin hakkından geliyorken çevrimiçi modda işler daha eğlenceli görünüyor. Başkalarıyla ortak takımlar kurarak şehrimizde kol gezen kötü adamların kafasında uzay aracı kırıp bulundukları binaları otuz sekiz farklı yerinden patlatıp ortalığı şenlik alanına çevirebileceğiz. Bu çeşitliliği sağlayan bulut tabanlı fizik hesaplama sistemi performansı merakla bekleniyor. Henüz oyuncuların karşılıklı kapışacağı bir PvP modu açıklaması yapılmasa da bir önceki oyunda olması nedeniyle bu yönde beklentiler de var. ■ **ARES**

EA İle Barışmak İçin Üç Sebep

"Niye, küs müydük?" diyenlerin hafızasını Battlefront 2 diyerek tazeliyor ve hatalarından ders çıkarmış gibi görünen EA'e bir kafa hareketiyle küçük bir selam veriyoruz, şımarmasın.

BIOWARE'İN YAPTIĞI EN DEĞİŞİK İŞ. DEĞİŞİKLİK YARAYACAK MI, O BİRAZ SORU İŞARETİ.



TÜR: FPS / DVO | **YAPIM:** BioWare | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 22 Şubat 2019

ANTHEM

Fason

Görünen o ki açık dünya konsepti yeni bir çağa giriyor. FPS'lerin açık dünyayla birleştiği, RYO'yla aralarında bariyerlerin gittikçe silikleştiği bir döneme giriyoruz. *Anthem*, işte bu sürecin yeni ve süslü elemanlarından.

Anthem, şehrin duvarlarıyla sunduğu güvenliğin geçici olduğunu düşünen bir grup "Freelancer"ın dünyaya açılıp insanlığı kurtarma çabasının hikâyesini anlatan bir yapım. Tanıtımı yapıldığında böyle bir *Destiny* kokusu geldi bana hafif hafif. Karakter sınıflarının varlığı, ortaklaşa oynanış vurgusu, karakterlerin seviyelendirilmeleri ve loot sisteminin yapısı, *Destiny*'yi çağrıştıran özellikler. Silahların kullanım şekli de *The Division*'ı andırıyor. Biraz benzerliklerden bahsedelim. İlk olarak, *Anthem*'de karakteriniz tek bir sınıfa sahip değil. Farklı "Exosuit"ler arasından oynamak istediğinize göre seçim yapıp, bunların renginde ve görünüşlerinde farklılık yapmanız mümkün. Öte yandan kullandığınız silahlar ve kıyafetiniz üzerindeki parçalarda çeşitli yükseltmeler yapabiliyorsunuz. Her kıyafete eklenebilecek yardımcı silahlar var. Örneğin sırtınıza bir mortar ya da roketatar alabiliyorsunuz. Eğer yanılmıyorsam, bu kıyafetlerin her biri için sınıf bazlı seviyeler kazanıyorsunuz. Yani, her sınıfta kaçıncı seviye olduğunuz görülebiliyor.

Bir başka benzerlikse silahların kullanımı. Bir yerlerde dolanırken karşınıza çıkan yaratıklar süngerden hallice. Hatırlarsınız, *The Division* çıktığında en büyük eleştirilerden biri düşmanların "bullet sponge", yani bir türlü ölmek bilmeyen düşmanlar oluşuydu. Burada durum çok farklı gözükmüyor. Silahlarda 300-400 mermi oluşu da buna işaret.

Ortaklaşa oynanış, açık dünya içinde dolanma kısmını saymazsak aslında *Destiny*'den farklı görünmüyor. Hatta sınıfsal karakter yapıları ve "Raid-Dungeon" mekanikleriyle aslında çok benzer bir şeyle karşı karşıyayız. Gir, öldür, mekânı tamamla, silahını al ve çık. Ortaklaşa oynanış, bir tekil oyuncu modunun olmadığına işaret değil. Şu ana kadar yapılan açıklamalar, oyunun tekil oyuncu moduna sahip olacağı ve burada bir hikâye anlatılacağına işaret ediyor. Bu konuda henüz detaylandırılan bir şey yok ancak bunun da *Destiny*'den çok farklı olacağını düşünmüyorum.

Farklılıklarının en barizi, *Anthem*'in koca bir açık dünyaya sahip oluşu. Keşfedilecek onlarca mağara ve bölgenin sunulduğu, dikey mesafelerin yatay mesafeler kadar uzun ve göz alıcı olduğu harika bir dünya. Her dolandığınızda yaptığınız keşiflerle kazandığınız tecrübe puanları ve bu keşifler esnasında bulabileceğiniz sandıklar ya da düşen… ne deniyor onlara bilmiyoruz ama şu üçgen prizma şeylerden silahlar ya da malzemeler bulabilirsiniz. Bunlar karakter bazlı olup, her süitte kullanılabilecekler mi yoksa sadece o süitte kullanılabilecek bir şey mi bilmiyoruz ama mantıklı olan karakter bazlı olması olurdu.

Sonuç olarak *Anthem*, heyecan verici bir dünyaya sahip olsa da insanı sadece bununla etkileyemez. Türe, bu dünyanın güzelliğini yaraşır farklılıklar getirmeli. Şu an için benim gördüğüm, nasıl ki firmalar Çin'de fason ürün ürettirip üzerine markalarını basıyorsa, *Anthem*'in de *Destiny* ve *The Division*'ın birleştirilip, üzerine yeni isim basıldığı. Oyunun var olan her türlü bilgisini okudum ve görüşlerimi değiştirecek bir kısım şu an için bulamadım. *The Division* ya da *Destiny* gibi, büyük kitleleri tutamayacak bir oyun olarak görüyorum. ■ **BUĞRA**



Battle royale modunda tank olacak mı? Alan oyuncuyu kim nasıl durduracak?



TÜR: FPS | **YAPIM:** Dice | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 11 Ekim 2018

BATTLEFIELD V

Savaş alanından son gelişmeler

Müsaade ederseniz tam zamanlı savaş spikeri moduma geçiyorum zira yerim kısıtlı ve öğrendiğimiz epey şey var. Kimsenin şaşırmadığı en büyük haberden başlayayım: Royale modu. *Battlefield*'ın da bu türden payına düşeni almaması söz konusu değildi tabii. Bu modla ilgili iki şey öğrendik: *Battlefield*'a uygun bir mod olacak (diğerlerinin kopyası olmayacak yani) ve hakkında daha fazlasını önümüzdeki aylarda öğreneceğiz. Yani aslında tek bir şey öğrenmişiz.

Bir diğer yenilik: Co-op modu bulunacak. Bunu tek kişilik modla karıştırmamak lazım ama, ikisi ayrı. Tek kişilik mod *BF1*'de olduğu gibi "savaş hikâyeleri" konseptli, farklı hikâyelerden oluşacakmış. İkinci Dünya Savaşı'nın anlatılmayan hikâyelerine odaklanacağını söylüyorlar. Galiba geçtiğimiz yıl *CoD: WW II* için söylemiştim bunu, niye hep aynı hikâyeler anlatılıyor diye. Keşke başka bir şey isteseymişim.

Oynanış da gördük ilk kez, açıkçası 4 ile 1 arasında görünüyor çok oyunculu oynanış. Tabii geliştirilmiş bazı yönlerden. Öyle devrimsel bir yenilik yok ama, hâlâ bildiğimiz *Battlefield* bu. Yapımcıların deyimiyle daha büyük, daha hareketli hali. Tank sürmek çılgın olacak ama bak, kâğıt gibi ezip geçiyor evleri mübarek. Uçaklar hâlâ sanki başka bir oyundaymış gibi hissettiriyor gördüğüm kadarıyla, oynanışın kanayan yarasına pansuman iyi yapılmamış gibi o bakımdan. Kokpite kendim atlamadan kesin konuşmayayım gene de.

Önemli bir diğer yenilik son zamanlarda hemen her multiplayer bazlı oyunda gördüğümüz sezon mantığı. *For Honor*'dan, *Fortnite*'dan falan aşinasınızdır bir şekilde diye tahmin ediyorum. Bununla birlikte, *BFV*'te Season Pass ve lootbox olmayacak, parayla alınabilecek kutulardan da yalnızca kozmetik ürün çıkacak. Adam öldürürken muhteşem görünmek isteyenlere gönlünce para saçma imkânı varmış, insan daha ne ister? Belki renk yoğunluğunu bir tık düşürme ayarı... Bak bu güzel bir ekleme olur işte. ■ **TARIK**

TÜR: Macera | **YAPIM:** Jo-Mei Games | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

SEA OF SOLITUDE

Su yalnızlığı alır

Büyük firmaların iş bağımsızlara destek olmaya geldiğinde şahane yapımlara vesile olabildiklerini biliyoruz. EA, *A Way Out* ve *Unravel 2*'den sonra *Sea of Solitude*'la da benzer bazı güzelliklere katkı sunacak gibi. Oyunun yaratıcı yönetmeni Cornelia Geppert'in E3 sunumundan ben oldukça etkilendim doğrusu.

Geppert'e göre insanlar yalnızlaştıkça canavarlaşabiliyor ve oyun da tam olarak bu süreci ve bunun devamı olma niteliğindeki "tekrar eskiye dönme" uğraşını anlatacak. *SoS*'ta (buradaki kısaltmaya ayrıca dikkat) terk edilmiş ve kısmen batmakta olan bir şehirde, başka canavarlarla karşılaşarak kendini keşfe çıkacak Kay isimli bir kadını oynuyor olacağız. Tanıtım videosundan görüldüğü kadarıyla oyunun epey tatlı bir görsel üslubu var ve başka canavarlarla olan etkileşim de oldukça ilgi çekici duruyor.

Yalnızlık, umudunu yitirme gibi hepimizi hayatın pek çok anında yakalayan karanlık duyguları bakalım *SoS* nasıl anlatıp tartışacak, merakla bekliyorum şahsen. İyi bir hikâye dinleyip, keyifli bir oyun oynayacağımıza dair olumlu önyargıyı fazlasıyla edindim bile! ■ **İHSAN A.**





Bu canavarların bizimle aynı yoldan geçmeye çalışmış insanlar olma ihtimali var mıdır dersiniz?

EA ile Tekrar Küsmek İçin İki Sebep

Tüh, tam da geçmişteki hataları unutmaya karar vermiştik. Ama sen kalkıp oyunculardan o kadar azar yiyen FIFA'yı yenilemiyor, daha kötüsü C&C'yi mobil oyun olarak geri döndürüyorsun. Aferin.



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Redwood | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** Android, iOS
ÇIKIŞ TARİHİ: -

COMMAND & CONQUER: *RIVALS*

Ölmemiş, zombi olmuş

Duyuru videosunun like sayısının 2 bin, dislike sayısının 49 bin olduğunu söylesem manzarayı az buçuk anlarsınız zaten. Bir de videonun altındaki çok hoşuma giden bir yorumu paylaşayım: "Bir markayı öldürmeniz yetmez, birkaç yıl sonra mezarını kazıp onunla bir de dalga geçmeniz gerekir."

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım, *C&C: Rivals* kötü bir oyun falan değil gördüğüm kadarıyla. Mobilde oynamaya uygun, basit bir bölge ele geçirip düşman üssünü yok etme mekaniği olan, belli oranda mikro yönetim içeren, idare eder bir şeye benziyor (Pay 2 Win değilse tabii ki konu EA olunca insan emin olamıyor).

Ama böyle yapılmaz EA. Böyle olmaz bak. Zaten millet kızmış sana sevdikleri markayı öldürdün diye, yıllardır yeni oyun veya en azından remaster için yanıp tutuşuyorlar, sen *C&C* diye bunu gösteriyorsun. Nasıl bir tepki almayı bekliyordun ki? Bak başkaları da bıdı bıdı mobil oyunlar yapıyor markalarına. *Gears* mesela. Microsoft önce yeni oyun diye pofuduk bir şey gösterdi ama sonra *Gears 5*'i patlatıp "para kazanalım diye kenarda da bir şeyler yapıyoruz ama asıl işimizi unutmadık" mesajını verdi. *Rivals*'ın yanında atıyorum *Generals 2* de duyursaydın kimse bir şey demezdi *Rivals*'a ama yani senin yaptığın da... Hele bir Yuri yapmışlar yemin ediyorum bizim Nurettin bile daha yakışıklı. ■**ÖMER**



Şampiyonlar ligi lisansını almışsınız, iyi hoş etmişsiniz de esas sorun o değild ki?



TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Vancouver | **DAĞITIM:** EA Sports
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch, PS3, 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 28 Eylül 2018

FIFA 19

FIFA 18'den ağzı yananlar kulübüne hoş geldiniz

EA Sports hakkında güzel konuşmak, umutlu konuşmak çok zor be dostlar. Hele söz konusu *FIFA* serisi olunca tüm pozitif elektrik kısa sürede tükeniyor. *FIFA 19* da muhtemelen tıpkı *17* ve *18* gibi heyecan verici bir başlangıç yapacak, temel birkaç sıkıntıya sahip olacak ve sonra bu sıkıntıları çözmek için çıkacak üst üste güncellemelerle kol kırdıracak bir hale gelecek.

Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi lisanslarının alınmasıyla kariyer moduyla Ultimate Team modu içerik açısından zenginleşecek olsa da oynanış adına çok fazla bir yenilik beklememek lazım. Doğru zamanlama üzerine yeni bir şut mekaniği, birazcık daha detaylı bir taktik ekranı ve birkaç geliştirmeyle karşımıza çıkacak oyun kısa sürede Ultimate Team için para tuzağına dönüşecektir.

FIFA 18'in başlangıç dönemini büyük bir keyifle oynamıştım ancak EA Sports kendine yakışanı yaparak oyunun asıl sıkıntılarını gidermek yerine düzgün işleyen akışına da çomak sokmuştu. Keza Frostbite oyun motorunun futbol oyunları için pek ideal olmadığını da gördük. Futbolcuların içlerinden geçen toplar, temas olmadan yön değiştiren şutlar, santra sonrası şapşala dönen oyuncularımız derken say say bitmiyor...

Hem Squad Battles modunda hem de Hafta Sonu Ligi'nde defalarca Top 100'e kalmış bir oyuncu olarak ben bile *FIFA 19*'dan çok umutlu değilim. UEFA turnuvalarının lisanslarını almaktan önce düzeltmeleri gereken hatalara el atsınlar, değil mi? ■**YASİN**



TÜR: Macera / Korku | **YAPIM:** Dontnod | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

TWIN MIRROR

Dontnod yine ilginçlikler peşinde

Life is Strange'le büyük başarı yakalayan Dontnod, yapımcılığını üstlendiği *Twin Mirror*'la bizi yine duygusal bir serüvene çıkaracak gibi gözüküyor. Ama fragmana göre, bu sefer biraz gerileceğiz sanki.

33 yaşındaki Sam, sarsıcı bir ayrılık yaşamıştır. Bunun üzerine bir de en yakın arkadaşını kaybeder. Cenazeye katılmak için Batı Virginia'daki Basswood kasabasına giden Sam, doğal olarak oldukça depresif bir haldedir. Ancak kasabaya gelişinin ertesi günü otel odasında uyandığında gömleğinin kan içinde olduğunu ve bir önceki geceye dair hiçbir şey hatırlamadığını fark eder. Biz de oyuna bu noktada dâhil olacak, Sam'in başına o gece neler geldiğini öğrenmek ve anılarını hatırlaması için kasabayı araştırmaya başlayacağız.

Oyunda yapacağımız seçimler ve insanlarla kuracağımız ilişkiler Sam'in kaderini belirlemekte etkili. Sam'in karanlık ve duygusal bir hikâyesi olacak, ayrıca kendisiyle ve yaşadıklarıyla yüzleşmesini de göreceğiz.

Gösterilen kısa fragmanda oynanış hakkında pek fikir edinemiyoruz, ayrıca grafikler de en az 5 yıl öncesinin oyunuymuş gibi bir hava veriyor. Hikâye anlatımı ve karakter derinliği konusunda Dontnod'a güvenim tam olsa da (bkz. *Life is Strange, Remember Me* ve *Vampyr*), oynanış ve teknik konular hakkında şüphelerim (bkz. yine *Vampyr*) var. Heyecanlanmak için biraz daha ayrıntı beklemekte fayda var. ■ **İPEK**

TÜR: Platform / Yarış | **YAPIM:** RedLynx, Ubisoft Kiev
DAĞITIM: Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: Şubat 2019

TRIALS RISING

Motorla kafa göz dağıtmak bir sanattır

Daha evvelden hiç *Trials* oyunu oynadınız mı bilmem ama bu uçuk kaçık serinin temelleri 18 yıl önceki bir Java oyununa dayanır. O zamanlar yalnızca internet tarayıcılarda oynanabilen bu küçük oyun gün gelecek Ubisoft gibi bir firmanın konferansındaki en renkli sunumlardan birine sahne olacak deseniz güler geçerdim.

Serinin hatırlamak istemediğim son oyunu *Trials of the Blood Dragon* bir yana *Fusion* gayet başarılı bir yapımdı. E3'te tanıtılan *Rising*'se *Fusion* mantığında ama o kadar fütüristik olmayan, epeyce çılgın pistlere sahip. Arcade bir oynanışa sahip oyunda klasik motocross tarzı motosikletlerle abartılı fizik motoru eşliğinde platformlarda akrobasiler yapıp pisti en hızlı şekilde bitirmeye çalışırsınız. Bu sefer çoklu oyuna odaklanan yapım hem pek çok kişinin aynı anda yarışabileceği hem de birbirlerini hayalet olarak görebilecekleri yarışlara sahip. Oraya buraya çarpıp ölmekse hiç bu kadar eğlenceli görünmemişti gözüme.

Fusion'un büyük eksiklerinden birisi pist editörünün kullanışsız olmasıydı. RedLynx bu sefer işi sıkı tutarak kitleyi de yapım sürecinin içine sokmuş ve nasıl bir *Trials* oyunu görmek istedikleri konusunda birinci elden eleştirileri dinlemiş. Dolayısıyla pist editörü daha özenli gelecek ve oyunun ömrünü epey uzatacaktır. Bir başka ilginç yenilikse aynı motoru lokal olarak iki kişinin kullandığı Tandem Bike modu. Ben özellikle Switch'te bu modun bayağı keyifli olacağını düşünüyorum. Tamamen eğlence odaklı oyunların sayısı azalıyorken *Trials Rising* muhtemelen hiç çıkmadığı zirveleri görecek gibi bu yeni oyunla. ■ **EREN E.**



TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Tiburon | **DAĞITIM:** EA Sports | **PLATFORM:** PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Eylül 2018

NBA LIVE 19

Bu sefer gerçekten 2K'e rakip olabilir

Teknik hataları, gülünç görüntüleriyle küme düşmeyi hak eden *NBA Live 16*'nın ardından, geçtiğimiz yıl çıkan *18* sürümü basketbol oyununa çok daha fazla benzeyen yapısı, başlarda ilginç görünen kariyer moduyla durumu toparlamıştı. E3'te tanıtımı yapılan *NBA Live 19*'sa bildiğimiz modlarının yanı sıra, 100'den fazla yeni, gerçekçi animasyon sözüyle geliyor Eylül ayının ilk haftası. PS4 ve Xbox konsollarımızda, bu sezon renkli bir *NBA Live - NBA 2K* rekabeti yaşanabilir, kazanan da biz basketbolsever oyuncular oluruz. ■ **NOYAN**



HEPSİ DE DETAYLI BİR ŞEKİLDE MODELLENMİŞ 450'DEN FAZLA ARAÇ!

BEKLE METRE

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Playground Games | **DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2 Ekim 2018

FORZA HORIZON 4

Ufka adadan bakmak

On yıl başka *Forza Horizon* çıkmasa *Forza Horizon 3* yapılmış en iyi arcade yarış oyunu olarak kalırdı gayet, o derece muhteşemdi. Ama şimdi kendisini yapılmış en iyi ikinci arcade yarış oyunu ilan etme günü yakındır.

Forza Horizon serisinin, her oynayanı hayran bırakan hız hissi, etkinlik çeşitliliği, dev oyun alanı, aşmış görsellik gibi özellikler 4'te de yerinde duruyor görünüşe göre. *2*'de Akdeniz'de, *3*'te Avustralya'daydık, bu kez adres Britanya. Bitki örtüsü ve mimarisiyle Britanya böyle bir oyun için çok çekici bir yer zaten. Birkaç tane de Brit-Rock radyosu koyarlarsa hele, üf!

Oyun alanının büyüklüğü aşağı yukarı *3*'ünki kadar olacakmış, fazlasıyla yeterli ancak meseleyi asıl renklendiren ve oyunun en ön plana çıkarılan özelliği mevsimler. Oyun ilk çıktığında aralıklar daha kısa olacakmış ama bir süre sonrasında oyundaki mevsim her hafta değişecek. Görsellik müthiş değişiyor, karlı-yağmurlu havalar sürüşü direkt etkiliyor ve hatta mekânlar değişiyor. Göller donuyor, çalılar büyüyor vs. Hatta örneğin iki kışın bile farklı olacağını söylüyor yapımcılar. Oyun tek harita ama aslında sürekli değişen dört harita gibi de düşünebilirsiniz yani.

Bir diğer önemli detay da artık aynı sunucuda 72 oyuncunun bulunacağı bilgisi. Eskiden özellikle multiplayer etkinliklere girmezseniz haritada oyunculara denk gelmek zordu bayağı, bu kez bu değişecek. Bu arada yarışta olmayanların size çarpıp trollemesinin önüne geçen önlemler de alınmış, merak etmeyin. Ha tabii yine eski kafa Drivatar'lara, yani yapay zekâya karşı da takılabilirsiniz, sürekli online olmayı gerektirmeyecek *FH4*. Hatta yarış sırasında internetiniz koparsa falan oyun hiç teklemeden offline modda devam edecek.

Şimdi istediğim *Forza Horizon 4*'ün makineyi *3* kadar kasmaması. 60 fps çılgın olur bu oyun. Son *Forza Motorsport*'ta bayağı çözmüşlerdi PC optimizasyonunu ama açık dünya biraz daha çaba ister tabii. ■ **ÖMER**



TÜR: Korku / Aksiyon | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Ocak 2019

RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Diller beş karış dışarıda

Hayran yapımı projelere gösterdikleri reaksiyonlar açısından Square ve Capcom gibi firmalara kıl olsam da Capcom ara sıra bizi mutlu edecek kararlar alıyor en azından. Hayran yapımı projeleri tehdit edip oyunlar için hiçbir şey yapmayan Square'ın aksine (bkz. Chrono Trigger Remake) Capcom çok istenen *Resident Evil 2*'nin yeniden yapımını durdurmuş ve işi bizzat kendilerinin yapacağını açıklamıştı hatırlarsanız. İşte o tarihten bu güne tam 3 yıl geçti ve *RE2 Remake* nihayetinde bu senenin E3'ünde boy gösterdi.

İlk tanıtım videosunun fuar ahalisini ve oyunu oynayarak büyüyen bizleri ayağa kaldırmasının ardından bir de oynanabilir demo vardı fuarda. Surat animasyonlarının kalitesi haricinde ilk izlenimlerim son derece olumlu ki o da oyun çıkana kadar düzeltilemeyecek bir şey değil. Birebir bir kopya olmak yerine aynı karakterler, mekânlar ve olayları kullanarak bir "yeniden kurgu" olarak tasarlanan oyun *RE7*'nin motorunu kullanıyor. Fakat oynanış ondan farklı olarak *RE4* tadında omuz üstü kamerasında, böylelikle klasik tank kontrollere de veda etmiş oluyoruz.

Tabi *RE4* demiş olmam sizi korkutmasın, oyunun aksiyon miktarı *RE2*'ye yakışan miktarda gibi gözüküyor, zira demo bölümünde hayli karanlık bir atmosfer ve "şalterin kolunu çek, dosya dolabını kurcala" gibi bir bulmaca anlayışı var. Aynı şekilde envanter açıldığı zaman oyunun duruyor olmasını da çok doğru bir karar olarak buldum. Zira limitli envanter yönetimi RE2'nin geriliminin de önemli parçalarından biriydi.

Lakin en hoşu da artık beyin hücrelerimize kazınan mekânları yıllar sonra elden geçmiş ve çağa ayak uydurmuş şekilde görmek bence, insanı gerçekten de o 2 CD'li dönemlere götürüyor. Bir de bütün oyun demo'daki gibi atmosfer ve gerilim ağırlıklı olursa serinin en iyi oyunu ikinci kez en iyi olmayı başarabilir. 2019'a kadar dişimizi sıkacağız bir şekilde, ne yapalım... ■ **EMRE S.**

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Namco Tales Studio
DAĞITIM: Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 son çeyrek

TALES OF VESPERIA *DEFINITIVE EDITION*

Berseria'nın tadı damaklarda

Tales ana serisinin 10. oyunu olan *Tales of Vesperia* aslında 2008 tarihli ve serinin en iyilerinden biri olarak gösteriliyor. Oyunda Yuri Lowell ve arkadaşlarıyla nefis bir maceraya atılacak ve bu serinin neden bu kadar popüler olduğunu bir kez daha görebileceğiz. Daha önce Xbox 360 ve PS3 için çıkan oyunun bazı içerikleri Batı'da hiçbir zaman yayınlanmamıştı. *Definitive Edition*'sa tüm bu içeriği bir araya getirecek ve yenilenen HD grafikler, yeni müzikler, daha önce yayınlanmamış kostüm DLC'leriyle birlikte güncel konsol nesli ve PC oyuncularıyla buluşacak.

Tales of Vesperia'nın orijinal oyununda mevcut olan grubumuza bu sefer iki yeni karakter daha ekleniyor: Hazine, macera ve kayıp anılarının peşinde koşan neşeli korsan kız Patty Fleur ve Yuri'nin en yakın arkadaşı, bir İmparatorluk Şövalyesi olan Flynn Scifo. Özellikle de PC'de yayınlanan son iki *Tales* oyununu (*Zestiria* ve *Berseria*) oynadıysanız bu serinin ne kadar eğlenceli olduğunu çok iyi biliyorsunuzdur, bu keyifli yeni karakterler de *Vesperia*'yı dört gözle beklemek için ayrı bir sebep olarak karşımıza çıkıyor. ■ **ESER**



TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Tiburon | **DAĞITIM:** EA Sports | **PLATFORM:** PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Eylül 2018

BEKLE METRE



BATTLETOADS

Herkes prens olamıyor

Microsoft'un E3'teki en büyük sürprizlerinden biri *Battletoads*'ın küllerinden doğduğunu açıklamasıydı. 90'ların başında Teenage Mutant Ninja Turtles'a rakip olarak geliştirilen oyunun yeni versiyonunda, Rash, Zitz ve Pimples isimli kurbağalar yine başrolde. Üç oyunculu tek ekran co-op, 4K-2.5D grafiklerle gelen oyun "türlerin birleşimi" olacakmış ama oynanışının nasıl olacağı hakkında henüz bir fikrimiz yok. İlk oyunun Turbo Tunnel bölümü tüm zamanların en zor bölümlerinden biridir, bakalım yeni oyunda da bunun gibi kısımlar olacak mı? Umarım olur, çünkü 90'lar için *Battletoads* demek, zorluk demektir. ■ **ESER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Eidos Montreal | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Eylül 2018

SHADOW OF THE TOMB RAIDER



Besin piramidinin tepesine tırmanış

Lara'nın Sam Fisher'a dönüşme macerasına hoş geldiniz. Lütfen yerden biraz çamur alıp yüzünüze gözünüze sıvayın ve kemerlerinizi bağlayın zira uçağınızda Lara Croft gibi biri varsa büyük ihtimalle çakılacaksınız demektir.

Tomb Raider oyunlarını küçüklükten beri seven ve oynayan biri olarak pek objektif yaklaşmaya çalışmayacağım olaya. Lara Croft'ın iki eline iki tabanca alıp hoplaya zıplaya adam vurduğu günleri hafiften özlüyor olsam da ok ve yayı kesinlikle kabul edilebilir buluyorum. Gördüklerimizden ve duyduklarımızdan yola çıkarak da söyleyebilirim ki, ilk iki oyunda ne gördüysek onun biraz daha fazlasını elde edeceğiz üçlemenin sonunda. Fragmanlarındaki muhteşem müzikle ekran görüntüsü alıp masaüstüne yapıştırmalık bazı sahneler de o "fazla" kısmın epey tatmin edici olabileceğini çıtlatıyor kulaklara.

Eidos Montreal'in direksiyonu devralması gördüğüm kadarıyla iki gözle görülür değişiklik yaratmış. Bir tanesi, 2013'teki *Tomb Raider*'da ağzımı açık bırakan animasyonların sanki biraz gerilemiş, odunsulaşmış olması. İkincisiyse aksiyonu hiç düşmeyen bir serinin gizlilik yönünü daha ön plana çıkarmış olmaları. Vahşi doğada yem olmamak, yüksek dozlu aksiyon sahnelerinde can hıraş hayata kalmaya çalışmak, Illüminati'nin gözünü oymak gibi günlük görevler aynen dururken, elimizde daha fazla kot farkı bulunan haritalar, daha yaratıcı öldürme yöntemleri ve yeterince bantlarsak sonunda dizel motor falan üretebileceğimiz daha çok hurda olacak. Bu 'daha fazla' listesine bir sürü tapınakla ağzına kadar dolu lüzumsuz derecede iyi ayarlanmış antik bulmaca da ekleyelim. Şikayet ettiğimden değil ama o bulmacaları nasıl kuruyorlar ya? Odadan çıkarken falan yanlışlıkla tetiklenmiyor mu acaba? Oha, yoksa o tapınaklardaki iskeletler o yüzden mi var?

Şu an aydınlandım sanırım. Lara da aydınlanacak bu oyunda ama iş işten geçtikten sonra. Trinity'nin çomağına hançer sokayım derken dünyanın sonunu getirecek bir kıyameti yanlışlıkla başlatıyor çünkü, hikâyemiz bu kez bildiğimiz kadarıyla böyle işleyecek. Bu ne demek? Beklemediğimiz şeyler olabilir, senaryo dallanıp budaklanabilir demek. Sonunda Jonah bize ihanet etmez inşallah, o sakalı hiç sevmedim çünkü. Kötü adam sakalı bırakan yancı istemiyoruz.

Gayet hoş görünen bu yeniliklerin yanı sıra, gene iki adet de endişem var. Bir tanesi iki oyundur pek iyi kotaramadıkları yan karakterler mevzusu. Lara bu hikâyenin yıldızı olmalı, zaten isteseniz de böyle bir karakterden sahne ışığını çalamazsınız ama Jonah çok boş bir karakter be… Sakalından da bahsetmiyorum sadece. Ne bir geçmişi var ne bir motivasyonu, olmuyor kuru kuru "arkandayım, aslansın, pantersin" diye gazlamak. İkinci endişem de aksiyonun gizliliğe çok fazla bel bağlama ihtimali. Ormanın ta kendisi olmak yakışmıyor değil Croft'ımıza ama rambo moduna girmenin her daim bir seçenek olarak kalmasını isterim. Uzun bir günün sonunda eve gelip, maden suyumu alıp bilgisayarın karşısına kurulmuşken jenerik kötüler arkasını dönsün de öldüreyim diye beklemek sıkıyor bazen insanı. Esnekliği kaybetmezler diye umuyorum.

Esneklik demişken, Lara'nın öncüllerinden (ve ardıllarından) ödünç alacağı en önemli yeni ekipmanımız halatımız olacak bu oyunda. Kement sallayıp sarkmak, sallanmak, kayalara çarpıp küçük toprak kaymalarına sebebiyet vermek keyifli olacak. Ya da ipi düşmanının boynuna kendi ağırlığınla ağacın dalında asılırken arkadaşlarının hiçbir şeyden habersiz boğulan yoldaşlarını terk ettiğini izlemek...

Ama çoğunlukla sallanmak. En zevklisi o olur.

Eski *Tomb Raider*'ları sevenleri üzen, şu ana dek olmadığı için periyodik kınama mailleri attığımız su altı keşfi de var ayrıca! Şöyle adam akıllı bir su altı bölümü olmayan koskoca iki *Tomb Raider* oynayıp hâlâ isyan çıkarmadığımıza da inanamıyorum. Nerede bizim oyunculuk içgüdülerimiz, gelenekleri koruyan muhafazakâr oyuncularımız?! Çift tabanca neyse, su altı bölümü de odu- Bir dakika... Çift tabanca?!

■ **TARIK**





Lara medeniyet görmeye bu kadar alışık değil, bünye reddetmesin?

E3 2018

OK, YAY, KAZMA, SİLAH, PALA VE BİR DE HALAT. BİR DAHAKİNE SENİ BENİ DE TAŞIR.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Insomniac | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: 7 Eylül 2018

SPIDER-MAN

Batman oyunlarının tahtında gözü var

Süper kahraman oyunları denince akla çok az yapım geliyor. Daha doğrusu çok az kaliteli yapım geliyor diyelim. *Batman: Arkham* serisi dışında (çıtır çerez dövüş oyunlarını saymıyorum) oynadığımız kahramanla bir olduğumuz hiçbir yapım yok.

Oynanış videolarından gördüğümüz kadarıyla harbiden de mahallemizin örümceği Spidey gibi hissediyoruz. Kahramanımızla hem aksiyon bazında hem de duygusal açıdan bir olabiliyoruz ve bu gerçekten büyük bir başarı. Dövüş sistemi ve New York'u ağ ata ata gezmek akıcı ve keyifli duruyor. Spider-Man'in seslendirmesi de kusursuz. Üstelik kendisinin olmazsa olmaz mizahı da aynı harikulade seviyede karşımıza çıkıyor.

Hikâyedeki baş düşmanımız kim bilmiyoruz, ancak Sinister 6'e karşı mücadele edeceğimiz kesin ve bu bile heyecanlanmak için yeterli bir neden. Tabii aslında baş düşman kim tahmin etmek çok da zor değil ama spoiler olabilir diye söylemeyelim haydi.

Hayranların en büyük eleştirisiyse Spidey'nin kostümündeki beyaz örümcek detayları. Bu da biraz kişisel zevke kayıyor diyebiliriz, zira ben bu kostümü bir hayli beğendim.

Insomniac bu oyunla birlikte kendisini aşacak gibi duruyor. Hani konsol aldıran oyunlar vardır ya *God of War* gibi, *The Last of Us* gibi, *Uncharted* gibi... İşte *Spider-Man* de kesinlikle bu yapımlardan biri olacak.

Bu yapım başarılı olursa Marvel Sinematik Evreni'nden sonra ayakları sağlam bir şekilde yere basan Marvel Oyun Evreni de görebiliriz. Evren genişledikçe de çok daha detaylı ve büyük hikâyeler karşımıza çıkabilir. Gel de şimdi bir çizgi roman hayranı olarak heyecanlanma! ■**YASİN**

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Klei Entertainment | **DAĞITIM:** Klei Entertainment
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch, PS3, Vita, Wii U, iOS, Android
ÇIKIŞ TARİHİ: Aralık 2018

Don't Starve: *Hamlet*

Ölmek ya da ölmemek

Klei Entertainment, oyuncularını hoş tutmayı çok iyi beceriyor. Tam *Don't Starve*'a olan ilginiz sönerken pat diye yeni ve ilgi çekici eklemeler yapıveriyor, oyuna dönmek zorunda kalıyorsunuz. Yine farklı bir şey olmadı, Hamlet bize oyunu tekrar yüklettirecek gibi (bu sefer silmemiştim zaten, yemezler Klei'cim).

Bir türlü rahat duramayan Wilson bu sefer de domuz adamların memleketini keşfediyormuş. Buram buram aristokrasi kokan bu yeni mekânda bildiğiniz şehir hayatı var; evler, dükkanlar… Ama harabelere girebilecek olmamız bundan daha heyecan verici. Mağaralara inmekten çok hoşlanmasam da "harabe" olunca işler değişecek gibi, Steam görselleri kalbimi biraz pır pır ettirdi. Benim gibi Klei'den hoşlanan kesim, çıkacak yapımın kötü olmayacağını biliyordur zaten. ■**MERVE**





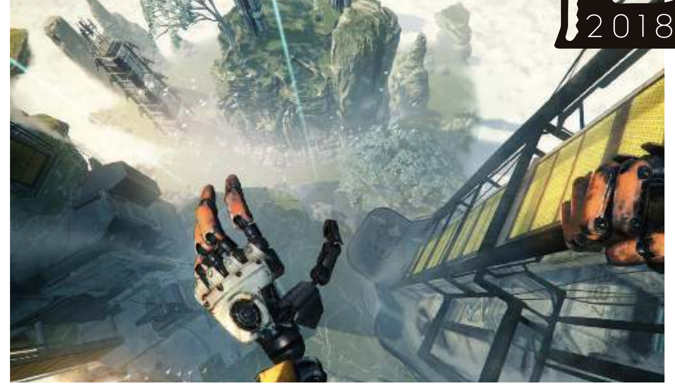
TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Blue Byte
DAĞITIM: Ubisoft | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

Anno 1800

Makinelerin yükselişi

E3 tanıtım filminde, geçtiğimiz yıl Gamescom'da açıklananlardan başka, yeni fikirler edinemediğimiz seri oyunlarından biri Anno 1800. Yapımcıların, oyuncu topluluğu forumlarındaki istek ve önerileri değerlendirdiklerini biliyoruz tabii. Sanayi devrimi ve yakın çağın hemen başlarında geçen Anno'da, ilk işçi sendikaları, grevler, buharlı gemiler gibi dönemin yeniliklerine tanık olabileceğiz. Tek kişilik senaryo, tek kişilik ve bol seçenekli sandbox ve çok oyunculu mod mevcut olacak beklenildiği gibi. ■**NOYAN**





TÜR: FPS | **YAPIM:** Insomniac | **DAĞITIM:** Oculus Game Studio | **PLATFORM:** Rift | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

STORMLAND



Birçoklarından biri mi?

Sanal gerçeklik oyunlarının heyecan yaratma eğrisi yalnızca iki yılda amma keskin düştü. Biraz üzülüyorum aslında, gerçekten çok farklı hisler yaratabilen bir teknolojiden bahsediyoruz çünkü. Ama donanımların sorunu kadar oyunların doyurucu olmayışı da etken bu durumda.

Şu sıralar yeni *Spider-Man* dolayısıyla hakkında yüksek umutlar beslediğimiz Insomniac'ın bu diğer projesi, sanal gerçekliğin hissettirdiği 'yapaylığı' bizi bir robotun metal gövdesine bırakarak çözmeye çalışıyor. O sürekli titreşen plastik geçirilmiş insan kollarına kesinlikle tercih ederim robot kollarını. Açık dünyasını gezip kendimize yeni parçalar bularak gelişebilecek, dost robotları kaldırıp yoldaşlar yapabilecek ve co-op oynayabilecekmişiz. Hikâyenin falan orijinal bir yanı olmasını hiç beklemiyorum, zaten güçlü yönlerinden birinin bu olacağını da iddia etmiyor yapımcılar hiç. Onu diğerlerinden ayıracak özelliği muhtemelen vuruş mekanikleri falan da olmayacak; nispeten uzun oyun süresi, esasında özgün olmasına rağmen benzerlerinin çokluğundan bize tanıdık gelen geniş dünyası ve co-op oynayabilme seçenekleri en büyük artıları olmalı. Uzun oynayış süresini de keşif hissine ve özelleştirme seçeneklerine borçlu olduğu söyleniyor. ■ **TARIK**







TÜR: Macera / Bulmaca | **YAPIM:** FromSoftware | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PSVR | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

DÉRACINÉ

Kozmetik ürünü olan değil

Dark Souls serisi ve *Bloodborne*'la zihinlerimizden çıkmayacak korkunç anılar bırakan Hidetaka Miyazaki ve ekibi yine beyinleri bulandırmaya geliyor. Lakin bu sefer oldukça yavaş tempolu ve PSVR'a özel bir oyunla. Eskinin *Echo Night* veya *Rule of Rose* gibi psikolojik gerilim tadındaki macera oyunlarını anımsatan (ama ton olarak daha aydınlık olan) *Déraciné* bir yetimhanede geçiyor ve kendini burada bulan bir ruhu yönetiyoruz. Amacımızsa ortamdaki karakterlerin geçmişlerinden parçaları görerek (zamanı yavaşlatan veya geriye alan bir mekanik sayesinde) bulmacaları çözebilmek. Sony ve Miyazaki oyun hakkında ketum davranıyor ki bu da üstündeki gizem perdesini korumak için muhtemelen. 2018 içinde bu sessiz sakin yapıma kavuşacağız. ■ **EREN E.**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Avalanche | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 4 Aralık 2018

JUST CAUSE 4



Daha ne kadar abartabilir?

Aslında *Just Cause 4*'ün duyurulması pek de sürpriz olmadı. Önce Kanada Walmart, ardından da Steam'de *Just Cause 4*'e dair bir iki şey sızmıştı.

Avalanche'in geliştirdiği serinin son oyunu *Just Cause 3* bir hayli keyifli bir yapım olsa da satışlarda bekleneni pek verememişti. Bunda hikâyenin yerlerde sürünmesi, oyunun optimizasyon sıkıntıları çekmesi başlıca sebepler arasında yer alıyordu. Tabii bir de oyunun etrafında dönen bir DRM krizi vardı, onu da unutmamak gerek. Aslında oyun mekanikleri bir hayli orijinaldi, üstelik fizik motoru da alışılmışın çok üstünde bir çizgideydi. Kahramanımız Rico Rodriguez'in kanca silahıyla ve envanterindeki özel araç gereçlerle ortaya çıkardığı kaos oldukça tatmin ediciydi. Üstüne bir de atlayış tulumuyla oyuna her anlamda bir ferahlık geldiğini de not etmek gerek.

Just Cause 4 bir devam oyunu niteliğinde ve yine Rico'yu kontrol edeceğiz. Hikâyemiz bizi bu sefer Solis isimli hayali bir Güney Amerika ülkesine götürüyor. Rico ne pahasına olursa olsun geçmişindeki gizemleri çözmeye yemin etmiş durumda ve Black Hand de bir kez daha karşımıza çıkıyor. Hem de bu sefer bir sürü teknolojik gelişmeyle ve hiç olmadığı kadar güçlü bir şekilde. Black Hand'in başındaysa Gabriela Morales isimli bir kötülük timsali yer alacak ve Square Enix'in dediklerine göre kendisi serinin en akıllı ve amansız düşmanı olacak. Solis'te Rico'nun babasının geçmişini araştırıyor olacağız ve tabii ki bir noktada işler karmakarışık bir hale gelecek ve Rico yine Rambo'nun bile başaramadığı şeyleri başaracak. Doğrusu aynı hikâye farklı detaylar gibi geliyor kulağa.

Zaten *Just Cause*'dan sürükleyici ve nefes kesen bir hikâye beklemiyorum aslında. Her ne kadar duygusal bir hikâye altyapısı oluşturmayı hedefleseler de bunu başarabileceklerini sanmıyorum. Bununla birlikte oyunun teknik detayları bir kez daha seviye atlayacak, Solis'in hava şartları oyuna bambaşka bir derinlik katacak gibi gözüküyor. Oyunda hortumlar, fırtınalar ve insanı neredeyse kör eden sis perdeleri yer alacak ve Rico tüm bu hava şartlarını kendi lehine kullanabilecek. Hatta fragmanda gördüğümüz kadarıyla savaş uçaklarını hortumlara falan kurban edebileceğiz.

Eh tabii ki olmazsa olmaz olan kanca silahı, efendime söyleyeyim uçuş kıyafeti ve paraşüt de yine Rico'nun envanterinde. Üçüncü oyundaki yaratıcı düşman öldürme yöntemleri dördüncü oyunla birlikte daha da ileriye gidecek gibi. Rico'ya bu yeni macerada eminim ki birkaç eski arkadaş da eşlik edecektir. Neticede *Just Cause* oyunlarında "eski dostlar" karşımıza çıkmayı pek seviyorlar. Hatta *Just Cause 3*'te gördüğümüz kadarıyla her karakter bir diğerinin "eski" bir şeyi. Ya düşmanı ya dostu.

Solis'in zorlu hava koşulları için de minik bir parantez açayım. Maceramız bizi yağmur ormanlarından çöllere ve karlı dağ tepelerine kadar bir sürü farklı atmosfere taşıyacak. Her atmosferin de kendi dinamik bir hava sistemi ve buna bağlı olan doğa olayları olacak. Hepsini de düşmanlarımıza karşı kullanabileceğiz.

Şahsen *Just Cause 4*'ü muhteşem bir senaryo ve duygusal bir şölen için bekliyorsanız beklemeyin derim. Ancak niyetiniz harika fizik motoruyla çeşit çeşit düşmanı farklı şekillerde elimine etmek ve bunu yaparken de bir hayli eğlenmekse Aralık başını not edin. ■ **YASİN**

Özlenen Türler

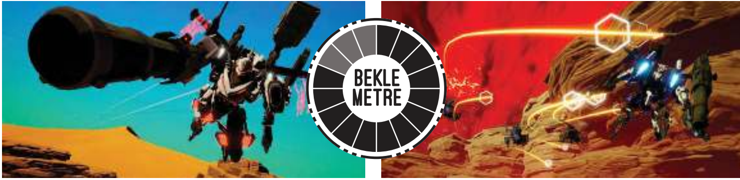
Şöyle sapasağlam bir mecha aksiyonu, bir eski usül büyük JRYO, bir hastane tycoon'u oynamayalı çok oldu. Hele hele hack 'n slash'e hasret kalmıştık, bir tek Bayonetta kesmiyordu.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Marvelous, First Studio | **DAĞITIM:** Nintendo
PLATFORM: Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

Daemon X Machina

Mecha'nın gelişi uzaktan pek duyulur

Zamanında bir *Armored Core* serisi vardı hatırlarsanız. From Software karanlık ruhlarla derin münasebetlerinden evvel uzunca bir süre bu mecha temalı aksiyon serisine devam etmişti. Sonradan *Zone of the Enders* ve birbirinin kopyası musou'lar hariç bu türde oyun çıkmamıştı nedense. İşte *DXM* bu durgunluğu iddialı şekilde bozmaya geliyor. Macross serilerinin robot tasarımcıları, eski *Armored Core* yapımcıları falan derken iyiden iyiye heyecan yaratan oyun stilize grafikleri ve özelleştirme seçenekleriyle öne çıkıyor. Savaş esnasında bile sağdan soldan toparladığınız rakip parçalarını kendinize takabileceğiniz yapım, hem yerde hem havada bol bol keşfedilecek şeyiyle de kısır döngü bir aksiyondan fazlasını hedeflemiş. Valla ben şimdiden yükseldim buna, gayet iyi olacak gibi. **EREN E.**



TÜR: JRYO | **YAPIM:** Square Enix, Acquire | **DAĞITIM:** Nintendo
PLATFORM: Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Temmuz

BEKLE METRE

Octopath Traveler

Az gidelim uz gidelim, dere tepe düz gidelim... Bunu 8 kez yapalım

8 maceracı, 8 farklı öykü ve neredeyse 8 farklı oyun vaat ediyor Octopath Traveler. Square Enix'in klasik JRYO köklerine hem sunum hem de oynanış açısından döndüğü oyunun fragmanı bile insana nostaljik bir Final Fantasy VI tadı vermeye yetiyor. Siz bu satırları okurken yapım da çıkmaya epeyce yaklaşmış olacak. Eski SaGa serilerini anımsatan birbirine paralel hikayelerin anlatılması ve sonradan birleşecek olmaları bir yana alenen sokaktan çevirdiğiniz adamın yeteneğiyle mevzuları kanlı veya kansız halletmek de sizin yaratıcılığına kalıyor. Deniyor ki oyundaki tüm gizleri, zindanları bulmaya kasarsak 80-100 saatlik bir oynanış bizi beklermiş. Sizi bilmem ama Nintendo Shop'tan oynadığım ve çok beğendiğim demosu üzerinden diyebilirim ki uzun yıllardır özlemini çektiğimiz "o" yapım bu oyun olabilir pekâlâ. Switch sahipleri ve sıra tabanlı JRYO sevenler kaçırmasınlar. **EREN E.**

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Two Point Studios | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

Two Point Hospital

Modern tıbbın ulaştığı son (iki) nokta

Kimi zaman doktor, kimi zaman hasta tribine girerek hastane kurmayı, sonra gerçek hayatta gittiğimiz hastanelere kurucu gözüyle bakıp "şunu yanlış yapmışlar, ben olsam şöyle şöyle yapardım" demeyi özledik bence.

Theme Hospital'ın ruhani devamı olan *Two Point Hospital*, özlediğimiz o hastaneyi (!) bize geri getiriyor. Grafik ve arayüz tarzı olarak da *Theme Hospital*'ın neredeyse aynısı olan oyun, onun balon kafalılık, görünmezlik gibi tuhaf hastalıkla dolu geyik yönünü de aynen almış durumda. Oynanış videosunda görebildiklerim; leopar deseni tenli, pikselize olmuş, ampul kafalı hastalar, gerçeklikle bağını yitirmiş palyaçolar... Yine birbirinden absürt ve eğlenceli hastalıklarla uğraşacağız yani. Ama bunun yanında efor testi ve MR gibi gerçekçi cihazlar da mevcut. Ve tabii ki olmazsa olmaz, yerlerde kusmuklar var. "Lütfen koridorlara kusmayınız" anonsunu da duyarsak *Theme Hospital* nostaljisini tam olarak yaşayabileceğiz gibi gözüküyor. **İPEK**



Siz yine de gerçek hayatta işini yaparken bu kadar eğlenen doktarlara güvenirken iki kez düşünün.





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019 ilk çeyrek

DEVIL MAY CRY 5

On sene bekledim ben bunun için! ON SENE!

Yeni bir *Devil May Cry* oyununun geldiğini ve son dönem kahramanlarımızdan Ninja Theory'nin çizdiği yoldan devam etmeyeceğini, geri çark edip eski seriden devam edeceğini uzun zamandır biliyorduk. Lakin biz duyurusunun geleceğini bildikçe o duyuru gelmek bilmedi. Bakın bir daha söylüyorum: Ayıp insanı bu kadar bekletmek! Oyunu yapıp bitirmişsiniz neredeyse, cilası atılmamış tek, iki fragman gösterseniz ne olurdu be! Ben Hideaki Itsuno'nun Twitter'a yazdıklarını sapık gibi takip edip Japonca olanları çevirmeye çalışmak zorunda mıyım sürekli? Hoş, adam 2017 bitmeden duyuracağım dediğini 2018 ortasında duyurdu! Neymiş *DMC*'yle *Resident Evil* kardeş serilermiş de *RE2 Remake*'le beraber göstermek istemişler! KESERİM SİZİ! HEM DE YAMATO'YLA DEĞİL KÜFLÜ MUTFAK BIÇAĞIYLA! (Maksat zalimlik değil arkadaşlar, Yamato yok bende, anca mutfak bıçağı var, o yüzden. Küflü kısmı abartı.)

Neyse arkadaşlar "bulup burumsama" fermuarımı kapıyorum ve oyun hakkında konuşmaya geçiyorum. Sayfadaki görsellerden anlayacağınız üzere, kendisiyle *DMC4*'te tanıştığımız bir deli oğlan Nero bu oyunda da başrolde. Fragmanı izlediyseniz Nero ilk göründüğünde "*DmC: Devil May Cry* Dante mi o be?" diye paniklemiş olabilirsiniz ama sıkıntı yok, geri dönmemek üzere tarihin tozlu sayfalarında kayboldu o küfürbaz kerata. Nero'nun saçı kesilmiş, bir de görsel tasarımda hedeflenenler değiştiğinden yüz hatları farklı görünüyor, o kadar. Çok fonksiyonlu iblis kolu, Vergil olduğundan şüphelendiğim gizemli bir karakter tarafından kesiliyor ve yerini çok fonksiyonlu mekanik kol(lar) alıyor. Artık Devil Bringer değil Devil Breaker ismiyle anacağız bu arkadaşları, hikâyeyle ilgili detayları verdikten sonra döneceğim o konuya.

Oyun *Devil May Cry 4*'ün birkaç sene sonrasında geçiyor. Red Grave City isimli yeni bir şehirdeyiz. Nero kendisine Dante'nin hediye ettiği neon Devil May Cry tabelasını karavanına çakmış, yanına da fragmanda gördüğümüz sinir bozucu ablayı alıp, mobil iblis kesme ajansı kurup, işinde gücünde bir adam olmuş. Bu arada o sinir bozucu abla, yani Nico, hem Sparda'nın hem de Dante'nin tabancalarını yapan Nell Goldstein isimli silah yapımcısının torunu oluyor. Millete "bakın buna bi' kol yaptım, sayemde patır patır iblis kesiyor ehe" diyebilecek mirasa sahip yani aslında kendisi. Bu kadar gıcık tavırlar içinde olmaya bahanesi var mı, orasını oyun içinde göreceğiz artık. Fragman başında gördüğümüz siyahi abiyse serinin anime uyarlamasından tanıdığımız ve orijinali beyaz olan Morrison. Kendisinin Dante'yle ilişiği var ki pek sevgili kırmızı delifişeğimizi de sinekkaydı halinden kurtulmuş, motor üstünde keyif yapar bir halde görüyoruz fragman sonunda. Bu kadroya ek olarak Nero'nun sevdiceği Kyrie'nin fragmanda ismini duyuyor ve oyun için yayınlanan kapak görselinde de kim olduğu belirsiz ancak benim Vergil olmadığını düşündüğüm üçüncü bir karakter daha görüyoruz.

Görsel tarzın değişmesi mevzusuna gelelim. *DmC: Devil May Cry*'ın en büyük var olma sebebi bir yerde *God of War* aslında. Oynanış mekaniklerinin gelişmişliği açısından *DMC*'ın yanına bile yaklaşamadığı hal-

de *God of War* serisi inanılmaz popülerdi ve Capcom, *DMC*'nin aynı başarıyı yakalayamamasının sorumlusu olarak oyunun safkan bir Japon yapımı olmasını görmüştü. Özellikle *DMC4*, iyiden iyiye rengarenk bir oyundu. *DMC*'yi "batılılaştırma" isteği bardağı doldurup taşırınca da seri Ninja Theory'ye emanet edildi. Ninja Theory markanın mirasına saygı göstermek yerine ayak altına pas pas yapmayı tercih edince de bu karar geri tepti. Bunun *DMC V*'le alakası da tam olarak görsellik üzerinden kendini gösteriyor. Oyunun yönetmeni Hideaki Itsuno, oyunu çağdaş tutmak adına "daha üst kalite, daha gerçekçi" bir görsellik tasarım tercih ettiklerini belirtiyor. Tam teşekküllü anime suratlarından, gerçek aktörlerden taranıp oyuna aktarılmış yüz grafiklerine ve daha karanlık bir renk paletine geçişin ardında yatan sebep bu yani. Ayrıca, başta *Resident Evil* yan oyunu olarak planlanmasından kelli genetiğinde taşıdığı bir korku sosu vardı *DMC*'nin, ona geri dönmek istemiş de olabilirler. Düşmanların son oyunlarda gördüğümüz tarzda çoğunlukla karizmatik ve göze hoş gelen iblisler olarak değil de bu sefer ciddi ciddi yaratık olarak tasarlanmasının sebebi de bu olabilir.

Bu arada görsellikten bu kadar konuşmuşken belirteyim, oyun *DmC* gibi "30 fps olacak ama 60 sanacaksınız" kafasında gariplikler peşinde koşmuyor. *Resident Evil 7*'le tanıdığımız RE Engine kullanılarak geliştiriliyor ve hedef daimi 60 fps.

DMC deyince aslında en çok hakkında konuşmak gereken şey olan oynanışa gelirsek. Elimizdeki sınırlı bilgiler ışığında oyunun kendine seçtiğini düşündüğüm yola kendi adıma olumlu baktığımı söyleyebilmem mümkün. Bunu duyuru fragmanındaki sahnelere değil, Hideaki Itsuno'nun verdiği Inside Xbox röportajına montajlanmış oynanış görüntülere bakarak söylüyorum elbette. Bilebileceğiniz üzere önceki *DMC* oyunlarında "Jump Cancel" isimli bir teknik vardı. Havada düşmanın üzerine basıp zıplama özelliğini belli başlı hava kombolarının animasyonlarını iptal edip farklı hareketlere hızlıca geçmek için kullanmak üzerine kurulu bu teknik, abartı kombolar çıkarabilmek adına öğrenmeniz gereken şeylerin başında geliyordu. Dördüncü oyunda Nero'nun hareket skalası, Dante'ye kıyasla bu tekniği kullanarak çok çeşitli kombolar yapmaya pek yeterli değildi lakin. 2015 senesinde çıkan *DMC4 Special Edition*, yanında *DMC3* hareketlerine çok akıllıca bir iki ayar çekilmiş bir Vergil getirince, Nero'nun pabucu iyiden iyiye dama atılmıştı. Vergil'ın stil hareketi olan "Trick" hem kolay yoldan Jump Cancel görevi görebiliyordu hem de Vergil alandaki tüm zayıf düşmanları tek seferde temizleyebilen bir harekete sahipti. Doğal olarak Vergil ileri seviye teknikleri kolaylaştırması açısından orta ve alt seviye oyuncular için daha tatmin edici komboların önünü açıyordu.

Bahsettiğim röportaj videosundaki görüntülerden anladığım kadarıyla bu oyunda amaç, Vergil'le yapılanı Nero'ya uygulamak. Mesela ufak bir sahne var, Nero *DMC4*'teki havada ileri atılarak kılıç savurduğu Calibur isimli hareketi (veya bir muadilini) havadaki düşmana üç kere art arda yapıyor. Bu normalde Jump Cancel tarzı hinliklere başvurmadan yapılabilen bir şey değildi ancak videoda çok daha doğal duruyor. Yani bu tarz tekrarların temel oynanışa yedirilmiş olması yüksek ihtimal. Ayrıca Nero'nun mekanik koluyla yaptığı alan etkili ve menzilli bir hareket de çarptı gözüme. Tüm bunlara ek olarak oyunda birden fazla Devil Breaker olacağı ve dövüş sırasında bunlar arasında geçiş yapabileceğimiz, kolların fazla kullanıldıkça da bozulacağı açıklandı. Bunlarla gerçekten keyifli aksiyonlara girebileceğimizi Metin Şentürk bile görmüştür herhalde! *Devil May Cry 3*'teki Cerberus sonrası ara sahnede Dante'nin, Lady'nin attığı füze üzerinde sörf yapışına benzer bir sahneyi bu sefer oyun içinde Nero'nun koluyla yaptığını görüyoruz mesela, daha ne!? Ha Nero ağzıyla kuş tutsa size yaranamayacaksa da endişelenmeyin, oyunda oynanabilir üç karakter olacak. Bir tanesi garanti Dante olacaktır, üçüncüsünüyse ilerleyen zamanlarda, muhtemelen oyunun oynanabilir olacağı Gamescom fuarında göreceğiz.

Bu kadar sene sonra bunu söylediğime inanamıyorum ama *Devil May Cry V*, 2019 yılının ilk çeyreğinde çıkacak. ■**ONUR**







Nero'nun hareket listesi DMC 4'teki gibi sınırlı olmayacaksa sorun yok.

Kılıç Ustaları

Tüm estetikleriyle ve ölümcüllükleriyle keskin metaller yağdı E3'te üzerimize. Özellikle de olaya bu kadar uzak doğulu yaklaşanların bolluğu çok ilginçti.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** FromSoftware | **DAĞITIM:** Activision | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 başları

SEKIRO: *SHADOWS DIE TWICE*

Souls'ların yapımcısından yarı-Souls bir oyun

Bir oyun Souls serisine hem çok yakın, hem de çok uzak olabilir mi? İşte bu sorunun cevabı bizi bu müthiş türle tanıştıran FromSoftware'den geliyor. Yönetmenliğini bizzat Hidetaka Miyazaki'nin yaptığı *Sekiro: Shadows Die Twice* bizi Feodal Japonya'ya götürecek ve burada karşımıza Japon kültüründen çeşitli isimler ve bolca da fantastik yaratık çıkacak. "Tek kollu kurt" olarak anılan, ölümün kıyısından düşmüş ana kahramanımızın keskin katanasına çok iş düşecek anlayacağınız.

Oyunun savaş mekanikleri, gizemli hikâyesi, etrafı iyice dolaşarak ortaya çıkarabileceğimiz gizli karakter ve eşyaları *Souls* serisini andırsa da, Miyazaki oyunu aksiyon/RYO olarak değil de aksiyon/macera olarak adlandırmayı tercih etmiş. Çünkü oyunda karakter sınıfı yok, kendi karakterini yaratma yok, çok oyunculu kısımlar yok, farklı zırh veya silah seçenekleri yok. Sağ elimizde devamlı olarak katana tutuyor, sol elimizdeki protezeyse farklı ekipmanlar takabiliyoruz. Bu da oyunun *Souls* seven oyunculara farklı bir deneyim yaşatacağının en büyük işaretlerinden biri. ■ **ESER**





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Koei Tecmo
PLATFORM: PC, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

NIOH 2

Güle güle William

Souls türünün en başarılı örneklerinden biri olan *Nioh*'a doyamadığımız çok iyi oldu, çünkü Team Ninja sürpriz bir fragmancıkla *Nioh 2*'nin yolda olduğunu müjdeledi. Oyunun hangi zaman döneminde ya da bölgede geçeceğine dair hiçbir bilgi yok ama yönetmeni Fumihiko Yasuda oyunda kendi karakterimizi yaratacağımızı, ister erkek, ister kadın olarak oynayabileceğimizi söylüyor. Buradan da hikayeye William'la devam etmeyeceğimiz sonucu çıkıyor tabii ki.

Nioh 2 kesinlikle en az ilk oyun kadar zor bir oyun olacak ve birbirinden korkunç yaratıkları bir kez daha kılıcımıza kurban edeceğiz. Zaten *Nioh 2*'nin ilk oyundan kopuk olmayacağı, aksine özellik olarak evrim geçirmiş hali olacağı söyleniyor. Bu da oyunun yine bolca yokai, bolca pis işlere karışmış samuray, bolca kan ve birbirinden korkunç ölümlerle dolu olacağının habercisi. ■ **ESER**

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Project Soul | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 19 Ekim 2018

Soul Calibur VI

Kılıçların dile geldiği an

Ebedi güçlere sahip kılıçların 6. çarpışması geldi çattı ve yayınlanan her yeni video Ivy'nin kırbacı gibi merakımızı kamçılamaya devam ediyor.

Bu E3'ü hayli doyurucu oynanış videolarıyla geçiren *SC VI* tüm dövüş oyunu severleri ihya edecek gibi duruyor. Mart'da açıklanan Rivia'lı Geralt bombasından sonra düzenli aralıklarla seriye dönüş yapan ve yeni eklenen karakterleri servis etmeye devam etti yapımcılar. Bunlardan en dikkat çekeni Norveç'in dumanlı dağlarından kopup gelmiş olan Groh. Kendisi oyunda daha evvel görmediğimiz çift modlu bir kılıca sahip. Ortadan birleşince uzunca bir kargıya dönüşen çift kılıcı ve bol yanar dönerli hareketleriyle Groh temposuna ayak uydurmakta epey terleyeceğimiz savaşçılardan birisi olacak.

Çok detaylı ve *Soul Calibur* dünyasının 1583 ve 1590 yılları arasındaki olaylara her karakterin açısından bakan uzunca bir hikâye modu bizlerle olacak. Yapımcılar belli ki önceki oyunda hayal kırıklığı yaratan tek kişilik kısma bu sefer oldukça özeniyorlar. Bunun haricinde şimdilik gizli tutulan bir tek kişilik modun da olacağı çıtlatıldı.



Eğer bu mod *SC III*'teki gibi kendi karakterimizi sıfırdan yaratıp, seviye atlayarak ilerlediğimiz Chronicles of the Sword gibi bir şeyse tadından yenmez cidden ve oyunun ömrünü bir hayli uzatır. Bekleyip göreceğiz bu gizli modu.

Şimdilik 13 karakter açıklanan yapımda tüm gözde savaşçılar olsa da gözlerim ısrarla Voldo'yu aradı, bu tuhaf dostumuzu en sona saklıyorlar belli ki. Zira Voldo'suz *Soul Calibur,* Yoshimitsu'suz *Tekken* gibidir, olmazsa olmaz. ■ **EREN E.**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Montréal | **DAĞITIM:** Ubisoft
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 16 Ekim 2018

FOR HONOR: *MARCHING FIRE*

Üç Krallık'tan dört savaşçı

Ubisoft, sonradan toparladığı diğer oyunlarının aksine For Honor'a halen çok adam toplayamadı ama pes etmediklerini görmek güzel. Yeni kahramanlar, adanmış sunucular (dedicated server) derken insanlar ufaktan geri dönmeye başlamıştı, bir de bunun üzerine oyunu E3 sırasında bedava yaptılar (yani o bir hafta alırsanız oyuna sahip oluyordunuz) ve bayağı ses getirmeyi başardılar.

Ücretsiz güncelleme Marching Fire da oyuna Samuray, Viking ve Şövalyelerin yanına Çinli savaşçıları ekliyor. Fraksiyonun adı Wu Lin. Dört sınıfla başlayacak: Shaolin, Tiandi, Jiang Jun, Nuxia. Ben For Honor'ın dövüş sistemini beğenenlerdenim, yeni sınıfların tasarımları da dövüş stilleri de iyi yedirilmiş gibi. Özellikle Çin'den oyuncu çekmeyi de başaracaktır bu sayede, ciddi bir populariteye ulaşabilir. Yeni kale kuşatma modu Breach, yeni tek kişilik senaryo içeriği ve ayrıntısı verilmeyen yeni 2'ye 2'lik PvP modu da kulağa güzel geliyor. ■ **ÖMER**









TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM:** Sucker Punch | **DAĞITIM:** Sony
PLATFORM: PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

GHOST OF TSUSHIMA

Hayaletlik kariyerini seçen samuray

E3 2018'de üç tane samuray oyunu gördük ve her biri de bende bir heyecan yarattı, ama zirvede büyük bir farkla *Ghost of Tsushima* yer alıyor.

Sucker Punch'ın paylaştığı oynanış videosu birkaç defa ağzımı açık bıraktı. O nasıl bir sanat yönetimidir, o nasıl bir atmosferdir? PS4 için özel geliştirilen oyunlarda görsellerin büyüleyici olmasına zaten alıştık ancak *Tsushima*'da görsel ziyafet aşmış bir seviyede. Hatta oyunun PS4 için çıkacağına inanmakta güçlük çektiğim yerler oldu. Oynanış videosunun bir köşesine "bu görüntüler oynanıştandır, fragman değildir" gibi bir not düşmeleri lazımdı. Sadece görsel şölen için bile saatlerce başından kalkamayacağımız bir oyun geliyor gibi.

Oyundaki ana karakterimiz Jin'in hikâyesi de bir o kadar ilginç olacak bence. Biz Türk oyuncuların pek sevdiği "yeminimi bozdum uleyn" konsepti var. Kahramanımız istilacı Moğollara karşı savaşmak için bildiklerini unutup (her şeyi değil tabii), samuraylık öğretilerini kenara bırakıp, sessiz bir suikastçı haline geliyor. Vatanı için onurunu bir kenara koyuyor ve bir hayalete dönüşüyor.

Kafalardaki tek soru işareti oyunun dövüş sistemi üzerine. Sucker Punch bu konuda gönüllere kısmen su serpti. Tek bir tuşa abanıp düşman biçmek yerine stratejik oynamamız gerekecekmiş ve hatta hem saldırıda hem de savunmada zamanlama önemli olacakmış.

Oyunu benim gibi iple çekenler için bir önerim olacak: Seslendirmeyi kesinlikle ama kesinlikle Japonca seçin. Atmosfer birkaç kat daha sürükleyici bir hale gelecektir. ■ **YASİN**

Yedik Mi?

Öyle akıl almaz şeyler gördük ki E3'teki sunumlar arasında, yapımcılar aksini iddia etse de gerçekliğini sorguladık gördüklerimizin. Ama sonuçta iyi yedik valla, güzel yedik, mis...

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Cloud Imperium Games
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** LoL :)



STAR CITIZEN

Ortalık gergin

Eğer söz verdiği her şeyi iyi yaparsa tarihin en detaylı ve geniş oyunu olacak olan *Star Citizen*, E3'te Alpha 3.2 versiyonu hakkında küçük bir video yayınladı. Fragmanda görülenler oyuncuları ikiye ayırdı diyebilirim: Gördükleri o kadar güzel şeye tav olanlar ve görünen birçok bölgenin, geminin vs. oyunda eklenmediğini, 3.2'yle veya yakın gelecekteki başka bir yamayla da eklenmeyeceğini, performansın da videoda görünenin aksine hâlâ yerlerde süründüğünü ve fragmanın yanıltıcı olduğunu söyleyenler.

Son zamanlarda *Star Citizen*'ın iyi yönetilemediği, hiçbir deadline'a yetişilemediği gibi yorumları çokça görüyoruz maalesef. Oyuna dair umudumun ve gazımın eskisine oranla biraz düştüğünü söylemem gerek ama "*Star Citizen* fiyasko, para tuzağı, çıkmayacak" kafasına girmek için de erken halen. ■ **ÖMER**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Naughty Dog | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

THE LAST OF US PART II

Ara sıcak mantar, soğuk meze intikam

2016 E3'ünde izlediğimiz o ilk videoyu hatırlıyor musunuz? Ellie ve Joel'i sadece ne kadar özlediğimizi hatırlayacak kadar gördüğümüz, daha ne olduğunu anlamadan başlayıp biten kısacık ama insanı ağlatacak kadar da dolu bir videoydu. Oynanışa dair hiçbir şey olmasa, hikâyeyle ilgili ancak teori kasmaya yetecek kadar ipucu içerse de o video gerçekçi sınırlar içindeydi. Tam da Naughty Dog ekibinden bekleyebileceğiniz tarzda, müthiş vurucu, görsel olarak çok kaliteli ve dramatik kurgusu harika bir tanıtım videosu olmuştu. Last of Us Part II'nin bu yüzyılda çıkacak en iyi oyunlardan biri olacağına ikna ediyordu insanı.

Sonra E3 2018 videosu geldi. İzlememiş olmanıza ihtimal vermiyorum, o yüzden sahne sahne anlatmayacağım ama 11 dakikalık ve yeni Last of Us'ta neler olacağına dair artık elle tutulur bazı bilgiler içeren bu videoyla ilgili ilk izlenimimi bir özet geçmeliyim: MÜMKÜN DEĞİL!

Terk edilip vahşi doğaya teslim olmuş o ıssız kasabanın sokaklarında geçen oynanış bölümünden bahsediyorum. Kusursuz bir akış içinde, karşısına çıkan onlarca seçenek arasından tercihler yaparak (sürünerek arabanın altına saklanmak, koşarken bir şişe kapmak, tezgâhın arkasına zıplamak, üç düşmanı hangi sırayla temizleyeceğine karar vermek gibi) sinematik kalitesi çok yüksek bir oynanış gösterdi bize Ellie. Bu tercihlerden birini farklı yapsa sahne neye benzerdi, birbirini tetikleyen olayların akışı nasıl değişirdi, yine bu kadar keyifli ve akıcı olabilir miydi, cevap evetse o kadar kaliteyi nereye sığdıracaklar acaba, ve de "Neeey? Ellie bir başka kızla mı öpüşüyormuş?!" gibi bir yığın soruyla kalakaldık… Video Last of Us 2'ye dair beklentilerimizi neredeyse olumsuz etkileyecek kadar kusursuzdu. "Gerçek olamayacak kadar iyi" diyenlerin sayısı hiç de az değildi.

Bundan önce Naughty Dog'un neler yapabildiğini hep birlikte gördük, verdiği sözleri büyük ölçüde tutan bir firma olduğunu biliyoruz, ilk Last of Us'ın ya da Uncharted serisinin kalitesi de ortada. O nedenle kafadan "yav ne saçmalıyorsunuz, bu oyunu yapamazsınız" demek mümkün değil, ama şöyle gönül rahatlığıyla gaza gelip halaya da duramıyoruz aşırı kalite yüzünden. Resmen sevinmekle sinirlenmek arasında bir yerde, eller havada kaldık… O arada yeni Tomb Raider'ın yapım ekibinden bir geliştiricinin çıkıp "bu animasyonlar sahte" gibi şeyler söylemesiyse hafiften moralleri bozdu ama biz oyuna güvendiğimiz için Naughty Dog'dan açıklama gelene kadar sandıkları terk etmeme kararı aldık.

Nitekim oyunun yönetmeni Neil Druckmann E3 sonrasında imdada yetişti, verdiği röportajlarda oynanışa eklenen yeni boyutlardan, Ellie'nin sürünmek-sıçramak-dar alanlardan geçmek gibi yetenekleri olacağından bahsetti. Tabii gördüğümüz her şeyi açıklamaya yeterli değil ama Naughty Dog'un önünde hâlâ iyi bir zaman var (çıkış tarihi açıklamadıklarına göre bir sene içinde falan bitireceklerini sanmıyorum).

Her neyse, biraz da emin olduğumuz şeylerden bahsedelim: Öncelikle oyundaki ana karakter Ellie olacak, Joel'se artık yardımcı oyuncu, oynanabilir olup olmayacağı bile şaibeli. Ellie artık 19 yaşında ve videodaki düğün partisi, ilk oyunun sonunda vardığımız Jackson şehrinden bir sahne. İlk oyundaki asıl düşmanımız olan virüs alt edilmiş ama insanlığa musallat olan kaos ve vahşet o kadar kolay atlatılacak gibi değil. Ellie intikam peşinde. Neyin intikamı peki? Bu konuda en yaygın teori Joel'in ölümüne sebep olan insanlara savaş açacağımız yönünde olsa da ben pek ihtimal vermiyorum. Muhtemelen sağlam bir sürpriz bekliyor bizi. Naughty Dog'un ilk oyunda çokça eleştirilen, tekrara dayalı oynanış dinamiklerine odaklandığını ve oyunun sinematik kalitesini bozmadan oynanışa çeşitlilik getirmeyi bir şekilde başarma gayreti içinde olduklarını da biliyoruz. Son olarak bu oyun şimdiden "Yılın Oyunu" adayı, tek sorun hangi yıl olduğunu bilmememiz. 2020 diyelim mi? Diyebiliriz bence. ■ **SERPİL**

TÜR: Hayatta Kalma / RYO | **YAPIM:** Bethesda | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Kasım 2018

FALLOUT 76



Küfürlerinizi yutun, olacağı buydu

Fallout markasında değişim rüzgarları esmeye, bundan yaklaşık 3 sene önce *Fallout 4* çıktığında başlamıştı esasen ama farkına yeni yeni varıyoruz arkadaşlar. *Fallout 4*'te bariz bir şekilde oyunun görevleri hem metin yazımı hem de genel görev tasarımı kalitesi olarak önceki oyunlardan aşağıdaydı. Lakin oyun elbette deliler gibi sattı ve genel oyuncu kitlesi yerleşim yerinin bahçesiyle, atölyesiyle, mobilyasıyla, süsüyle uğraşmaktan oyunun anlatım cephesinde ne kadar noksan kaldığına takılmamıştı. Bu noktada Bethesda tayfasının kafasında bir ampul yanmış olmalı ki *F76*'yla serinin dümenini hayatta kalma odaklı bir rotaya kırdıklarını ve stüdyo tarihinde bir ilk olarak çoklu oyuncu desteğine sahip bir oyunla karşımıza çıkacaklarını öğreniyoruz.

Evet, henüz duymadıysanız söylüyorum: *Fallout 76* bir çevrimiçi hayatta kalma oyunu olacak. *Fallout 4* motoruna çoklu oyuncu desteği ekleme çabalarından başlı başına büyük bir proje olmaya evrimleşen bir oyun *F76*. İsmi de bununla alakalı aslında; *Fallout 76* ismi anlayacağınız üzere Vault 76'dan geliyor. *Fallout* oyunlarını oynadıysanız Bileceğiniz gibi, Vault sığınakları aslında içinde yaşayanlar üzerinde deney yapmak amacıyla inşa edilen yerler. Tabii aralarında herkesin normal bir şekilde yaşayıp gittiği kontrol grubu niteliğinde olanları da var. İşte *Vault 76*, bilinen 17 kontrol grubu sığınağından birisi ve Batı Virginia'da bulunuyor. *Fallout 76*'da 1997 yapımı ilk *Fallout* oyununun geçtiği 2161 senesinden 59 yıl önceye, yani 2102 yılına gidiyoruz ki belirtmek gerek, bu, *Fallout 76*'yı kronolojik olarak en eski *Fallout* oyunu yapıyor. Öyle ki, oyuna başladığımızda nükleer felaketin üzerinden sadece 25 sene geçmiş olacak! Neyse konuya dönelim; Vault 76'nın planlandığı gibi dışarıya açıldığı gününü, yani Reclamation Day'in sabahında uykudan uyanıyoruz. Gece "demografik açılımı" kutlama amaçlı bir parti verilmiş, partide sızıp kaldığımızdan sabah uyandığımızda kendimizi Vault'ta bir başımıza buluyoruz. O noktada geriye kapıdan çıkıp *Fallout 4*'teki The Commonwealth haritasından 4 kat daha büyük olan Batı Virginia'yı keşfetmek kalıyor.

Baştan söyleyeyim, o dört kat büyük ve birbirinden farklı temalarda tasarlanmış altı bölgeden oluşan haritada hiç insan NPC olmayacak. Oyunda karşılaştığımız bütün "insanlar" gerçek birer oyuncu olacak ve bizimle aynı sunucuda bulunan, yani oyun sırasında karşılaşabileceğimiz insan sayısı "birkaç düzine" civarında olacak. Ticaret işini de gerçek oyuncularla halledebileceğiz. *F76*'daki ana tasarım felsefesi, oyuncuların Bethesda oyunlarında yaşadıkları spontane olayları, gerçek kişilerle yaşamalarına imkan vermek, onları yapay zekâyla girdikleri etkileşimlerin aynılarına gerçek insanlarla sokmak.

Oyunla ilgili açıklananların üzerinden tam gaz geçerken bir noktayı açıklığa kavuşturmak gerek, o da daimî çevrimiçi yapıya rağmen oyunda bir ana senaryo bulunduğu. "Madem NPC yok kimden görev alacağız, görevleri alış ve yapış sürecimiz nasıl kurgulanacak?" derseniz o kısımlar an itibariyle biraz meçhul. Ancak robotlardan, ses kayıtlarından, notlardan ve oyundaki Ghoul karakterlerden görev alacağımız, görev hikâyelerinin anlatımlarının da bu yolla yapılacağı belirtildi.

Oyundaki düşmanlarımız da elbette radyasyondan yüzü gözü kaymış veya tamamen başka bir şeye dönüşmüş hayvanlar olacak. Bunların yine tasarım olarak harika olacağına kesin gözüyle bakabiliriz, Bethesda, *Skyrim*'in çıktığı 2011 senesinden beri görsel tasarım konusunda muazzam bir iş çıkarmakta çünkü. Umarım hikâyeleri de görüntüleri kadar güzel olur ama. Todd Howard, Batı Virginia'nın yerel mitlerinden bolca ilham aldıklarını söylüyor.

Howard, Bethesda konferansı sırasında oyunu tek başımıza oynayabileceğimizi söyledi ancak bunun tam olarak nasıl olacağı konusunda bir bilgi vermedi. Benim aklıma gelen bir olasılık, *GTA Online*'da olduğu gibi "Private Session" açabilme





Fallout 76'da bizi nispeten daha az harap olmuş, daha az "wasted" bir Wasteland karşılayacak.



İLK KEZ ONLINE BİR OYUN YAPAN BETHESDA YA VEZİR OLACAK YA REZİL.

seçeneğine sahip olmak. Bunun dışında, eninde sonunda diğer oyuncularla aynı sunucuda oynadığımızda elbette birbirimize sataşabileceğiz ancak oyun bunun güçlünün güçsüzü ölümüne sabote ettiği bir durum haline gelmesine izin vermeyecek. Zaten oyunda ölüm, ağır sonuçları olan bir şey de olmayacak, bizi öldürenler cesedimizi yağmalayamayacak veya ölümümüz sonucunda başka türlü bir kayba uğramayacağız. Bizi öldürenlerden öç aldığımızda ekstra ödül kazanabildiğimiz bir intikam mekaniğiyse elbette olacak. Mekanik demişken, ilk *Fallout*'ta bu yana serinin her oyununda bulunan, düşmanın farklı uzuvlarına nişan alabilmemizi sağlayan V.A.T.S. sistemi *F76*'da da bulunacak ancak oyunun çevrimiçi yapısı yüzünden zamanı durdurmak veya yavaşlatmak gibi alıştığımız işlevlere sahip olmayacak. Todd Howard "yeni V.A.T.S harika işliyor ancak öncekinden çok farklı, göreceksiniz" demek dışında bir açıklama yapmış değil yeni sistemle alakalı.

Oyunda en büyük yer kaplayan olaylardan biri de yazının girişinde söylediğim yerleşke/üs inşası. Oyunda bir Vault-Tec yadigarı olarak kurgulanmış olması muhtemel C.A.M.P. (Construction and Assembly Mobile Platform) cihazı sayesinde artık sadece önceden belirlenmiş yerlere inşa yapmak zorunda değiliz. Haritada istediğimiz her yere üs kurabileceğiz ve istediğimiz zaman o üssü alıp başka bir yere rahatlıkla taşıyabileceğiz.

Özendiriyorlar falan ama böyle 4 kişilik ful power armor'lı ekip olarak dolaşabilmek kolay olmasa gerek. Olmasın ve de yani...









Derin derin düşünüyor mu yoksa uyuya mı kalmış dersiniz?







Kendisiyle ittifak kurduğumuz oyuncuların üssümüzde inşa hakkı olacak. Oyuna girmediğimiz zamanlarda, üssümüz orta yerde yıkılmaya hazır beklemeyecek, biz yoksak o da olmayacak. Öldüğümüzde yaptığımız ilerlemeden bir şey kaybetmeyeceğiz.

Bütün bunları diğer *Fallout* oyunlarındakilere kıyasla nispeten yeşil bir çevrede yapıyor olacağız ancak bunu bozmak da bizim elimizde; haritada savaş öncesinden kalma, pasif durumdaki nükleer sığınaklar bulunuyor çünkü. Bu sığınakları ele geçirerek haritada istediğimiz herhangi bir yeri bombalayabileceğiz. Haritanın bombalanan kısımları ciddi anlamda sağlam ekipmanlara sahip olmadan giremeyeceğimiz kadar ağır bir radyasyonla kaplanıp yüksek seviye düşmanlarla dolacak ve bombardıman sonrası bu bölgelere keşif gezileri düzenleyerek sadece buralardan edinebileceğimiz nükleer materyalleri aramaya çıkacağız. Oyun içinde başlı başına bir mekanik haline gelmesinden anlayacağınız üzere bu bombalama olayı öyle kolay bir şey olmayacak. Nükleer sığınakları komuta altına alabilmek için gerekli şifrelere ihtiyaç duyacağız ve bunları tek başımıza toplayamayacak olmamız gibi bir ihtimal mevcut.

Oyunun genel ömür uzatma politikasına gelirsek; indirilebilir içerikler önceki *Fallout* oyunlarının aksine ücretsiz olacak ve oyun bu şekilde "yıllarca" desteklenecek. Bu elbette oyun içi birtakım ödemelerle para tırtıklanmayacağı anlamına gelmiyor; oyunda gerçek parayla alınan kozmetik eşyalar bulunacak. Turkuaz rengi çiçekli T51 Power Armor almak için kim bilir kaç dolar saymamız gerekecek Bethesda'ya... Ayrıca oyun ömrü uzatma ve Bethesda demişken, modların akıbetini konuşmamak da olmaz elbette. Her tür çevrimiçi oyunda olduğu gibi, bu oyunda da çoklu oyuncu desteğinin mod keyfimizin sekteye uğraması kuvvetle muhtemel. Ancak Bethesda lütfederse, geçtiğimiz haftalarda *Vermintide 2*'ye eklenen modlanmaya açık sunucuların bir benzerini *F76*'ya ekleyebilir elbette. Bunun olup olmayacağını zaman gösterecek.

F76'yla ilgili açıklanan bilgiler kulağa gayet eğlenceli geliyor ancak şöyle bir sıkıntı var: Oyun, Bethesda'nın çoklu oyuncu desteğiyle ilk dansı. Öylesine yapılmış bir co-op veya multiplayer desteği içermediği ve tamamen çevrimiçi bir sistem üzerine kurulu olduğu düşünüldüğünde, sıkıntı çıkmayacağına göz kapalı güvenmek mümkün değil. Zaten Bethesda oyunları her daim hatalarla dolu çıkıp sonradan yamalandı şimdiye dek. Bunlar tek düşünen biz değiliz elbette, oyun çıkmadan önce, ön sipariş vererek katılabileceğiniz bir beta testi geçirecek ancak bunun 2-3 gün gibi oldukça kısa bir zaman zarfına yayılacağı söyleniyor. Oyundaki büyük hataları ayıklamaya yetip yetmeyeceği meçhul. ■ **ONUR**

TÜR: Macera / Korku | **YAPIM:** Frogware | **DAĞITIM:** Bigben Interactive
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Mart 2019



THE SINKING CITY

Hep o çanta ağır geldiği için batıyor

Lovecraft diyeyim, açık dünya diyeyim, dedektiflik diyeyim. Yeteri kadar heyecanlandıysanız The Sinking City'yi hemen radarınıza alın. Sherlock Holmes oyunlarının yapımcılarının geliştirmekte olduğu The Sinking City, 1920'ler Amerika'sında, Oakmont isimli hayali bir şehirde geçecek. Kaynağı belirsiz, gizemli bir sel felaketi sonrası altüst olan şehre dedektiflik yapmaya giden bir karakteri yöneteceğiz. Selden sonra korkunç yaratıklar ortaya çıkmaya başlayacak ve Lovecraft'tan esinlenen bir oyundan beklenebileceği üzere insanlar arasında yayılan bir tür delilik de baş gösterecek.

Oyunu açık dünya olacak şekilde tasarlayan yapımcılar Sherlock Holmes oyunlarında kullandıkları soruşturma mekaniklerini daha da ileri taşımayı amaçlıyor. Oyun elimizden tutmayacak, haritada işaret ya da yapmamız gerekeni söyleyen bir sistem olmayacak. Soruşturmaları insanlarla konuşarak ve etrafta ipuçları arayarak yürütecek ve tamamen bunlara dayanarak çözeceğiz.

Oynanış videosunda atmosferi, soruşturma ve savaş mekaniklerini azar azar görüyoruz. Grafiklerin biraz eskimiş olması dışında oyun fena gözükmüyor. Ama karakterin sırtındaki çantanın saçma büyüklüğü o kadar gözüme battı ki, video boyunca buna taktım. Umarım çantanın boyutunu düzeltirler, bu haliyle çok orantısız gözüküyor çünkü. ■ **İPEK**

TÜR: Metroidvania | **YAPIM:** Moon Studios | **DAĞITIM:** Microsoft
PLATFORM: PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

Ori and the Will of the Wisps

Su dolan dağı hatırlayan?

2015'in bomba oyunlarından, metroidvania türünün en iyi örneklerinden biri olarak karşımıza çıkan Ori'nin hikayesinin tek oyunla sınırlı kalacağını düşünmüyorduk, değil mi? *Ori and the Will of the Wisps* de yine Ori'yi yöneteceğimiz bir oyun ve büyük ölçüde de ilk oyuna benziyor. Yine 'soul link' sayesinde istediğimiz yerde kayıt alabileceğimiz, edindiğimiz yetenekler sayesinde haritanın daha önce ulaşamadığımız kısımlarını açabileceğimiz ve yeteneklerimizi güçlendirebileceğimiz bir oyun bizi bekliyor.

Microsoft oyunun hikâyesi veya içeriği hakkında bilgi vermekten itinayla kaçınsa da gösterilen oynanış videosundaki yavru baykuşun (daha sonra büyüyüp bizi sırtına bile alabiliyor) hikâyede önemli bir yeri olacağı belli. Yayınlanan videoda ayrıca ilk oyunda edindiğimiz yeteneklere ek olarak bazı yeni yetenekler de öğrenebileceğimizi gördük, bu da Ori'mizin oyunlar ilerledikçe gittikçe güçleneceği anlamına geliyor. Bunun dışında yine inanılmaz güzel görünen ve tam bir renk cümbüşü olan grafikler, birbirinden korkunç boss'lar ve son derece zorlu platform kısımları da bizi bekliyor olacak. ■ **ESER**





TÜR: FPS | **YAPIM:** Treyarch | **DAĞITIM:** Activision
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 12 Ekim 2018

Call of Duty: *Black OPS 4*

Numaranı da al git buradan

Bir seri, koca bir marka nasıl itibarsızlaştırılır, oyuncuların zihninde heyecan yaratırken zamanla nasıl sıradan ve haberi bile çıkmayan bir şey haline gelir, onun örneği *Black Ops 4*. Sürekli ısıtılıp verilen bir yemek aslında. Bu kez biraz daha tuz katmışlar, bazı beğenilmeyen baharatları çıkarmışlar, hepsi bu.

Artık 150 sağlığınız var. Özel yetenekleri olan adamlar geri döndü ve benim aklıma nedense bir anda *R6 Siege* geldi. Kurulabilir barikatlar, bir şeyler. Zombi modu birkaç eski harita eklentisiyle geri dönmüş durumda. Bir battle royale modu olacak ve sanırım oyunun en büyük yeniliği tamamen çoklu oyuncu odaklı olması. Tekli oyuncu modu yok ama tek kişilik bazı görevler oyunda varmış yalnız. ■ **BUĞRA**

TÜR: Aksiyon / Platform | **YAPIM:** DeadToast Entertainment | **DAĞITIM:** Devolver Digital
PLATFORM: PC, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 ilk çeyrek



My Friend Pedro

Platformların John Wick'i

Aranızda FPS oynayanlar varsa, eminim ki John Wick filmlerini de sevenleriniz vardır. Platform oyunlarında yakın geçmişte çok güzel örnekler gördük. *Mark of the Ninja, Ori and the Blind Forest, Bro Force* ve benzerleri. Bunların arasında *My Friend Pedro*'ya yapı olarak yaklaşabilen tek oyun *Mark of The Ninja* olurdu herhalde.

My Friend Pedro, ismi şaşalı gözükmese de çıktığında çok ses getirebilir. Fazlaca akışkan mekanikler ve stratejik odaklı değil, eğlence odaklı oluşu sanıyorum iyi satış rakamları getirecektir. İlginç bir yapım. Açıkçası beklemiyordum. Sunulan oynanış videolarında ne zaman "bunu da koymamışlardır ya" desem, yaptıklarına denk geldim. Kaykay kayarken birine pompalı tüfekle ateş edebilir, olur da kafası koparsa o kafaya tekme atıp bir diğerini onunla öldürebilirsiniz. Ya da karizmatik giriş yapasınız varsa, bir ipten ters sallanıp, ateş etmeye devam ederken camdan girebilirsiniz. Biraz daha beklerseniz altınıza motor alıp tuhaf hareketlerle şanınızı yürütmeniz bile mümkün. John Wick kalem'le adamları perişan etmişti ama burada da tava var, kaykay var, taklalar falan var.

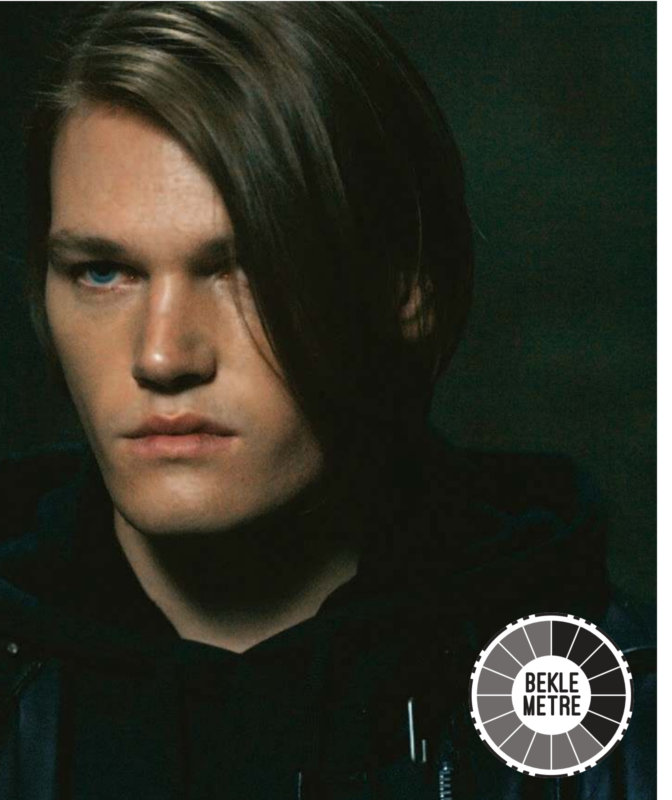


Pedro, muhakkak bir yerlerde tekrarlayacaktır ancak şu an için oyunculara gösteren kısım çok umut vadediyor. Benim gibi ara sıra Synthwave dinleyen biri için de harika müzikleri var, bu konuda da övgü almasını bekliyorum. Grafikleri şaşalı görünmüyor ancak geliştiricilerinin de söylediği üzere, bu oyun eğlence odaklı ve bunun için yüksek grafiklere ihtiyacınız yok.
■ BUĞRA

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Human Head Studios, Square Enix
DAĞITIM: Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: -

THE QUIET MAN

Sessizlerden korkacaksın



Dayaklı dövüşlü bir oyuna benziyor *The Quiet Man*. "Benziyor" demek durumundayım zira bir dakikanın azıcık üzerindeki fragman dışında pek bir açıklama yok. İzlediğimizden anladıklarımızsa sağır ve dilsiz olması olası (kaş göz yaparak oyunun ismini işaret ediyorum şu an), genç bir karakteri yöneteceğimiz ve Meksikalı olması olası çetelere dayak atacağımız. Oyunculukların vasat olduğu fragmanda en çok göze çarpan şey herhalde live action'dan oyun içine geçişteki kayganlık. Bunu kayganlık olarak ifade etmek istiyorum çünkü izlediğim şey öyle bir his verdi, kayarak geçti gitti. "Ne biçim oyunculuk yaa… AAA NE GÜZEL GEÇİŞ ÖYLE!" diye özetleyebilirim genel duygularımı.

Oynanış olarak *Sleeping Dogs*'a benzeyecek gibi duruyor. *Sleeping Dogs* gayet iyi eleştiriler aldığı halde bir türlü etrafı kasıp kavuramayan bir oyundu, "adını duydum ama oynamadım" türünden yani. Square Enix bu beğenilen dövüş sistemini dünyaya duyurma konusunda inat etmiş olabilir. Bu arada yapımcı ekibin, 2006 yapımı orijinal *Prey* oyununu yapan ekip olduğunu da belirtmeden geçmeyeyim. Ortaya ne çıkacak, nasıl bir şey olacak gibi sorularımızın cevabı içinse yaz sonlarını beklememiz gerek, Ağustos ayında daha fazla ayrıntının paylaşılacağı açıklandı.
■ MERVE



TÜR: Dövüş | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

JUMP FORCE

Gomu Gomu no Kamehameha no Jutsu



Thanos'un karşısına yanlış adamları topladılar, çıkaracaktın şunları...



Shounen Jump'ı anime/manga seven herkes duymuştur. Duymadıysanız da aklınıza gelen en meşhur aksiyon serilerinin birçoğunun (One Piece, Nartuo, Bleach, Gintama, My Hero Academia vs.) yayınlandığı haftalık dergi kendisi. *Jump Force* da derginin çeşitli serilerinden karakterleri bir araya getiren, Bandai Namco'nun yaptığı, 3 boyutlu bir dövüş oyunu.

Şimdiye kadar bu tip oyun çok çıktı ama *Jump Force* çok farklı görselliğiyle hepsinden daha fazla ilgi toplamayı başardı şimdiye kadar. Karakterlerin bizim dünyamızı kurtarmak için toplaştığı bir hikâye söz konusu ve görsellik de buna paralel olarak daha gerçekçi. Özellikle de mekânlar. Karakterlerde genelde anime hissini kaybetmemek için kullanılan cel-shade tekniği kullanılmamış. İtici sonuçlar doğurur anime karakterlerinin gerçekçileştirilme çabası aslında ama bu oyundaki tarz benim hoşuma gitti şahsen.

Oynanış *Naruto SUN Storm, Dragon Ball: Xenoverse* gibi aşağı yukarı. Tamamen üç boyutlu bir ortamda üçüncü şahıs aksiyon oyunu oynar gibi dövüşüyor, bolca abartı özel hareket kullanıyoruz. *SUN Storm* ve *Xenoverse*'e nazaran özel hareketlerin daha az önemli olduğu, daha çok normal dalınan ve dodge'un öneminin fazla olduğu, nispeten az abartı görsel efektli bir yapı söz konusu gibi. Ha tabii özel saldırılar yine coşuyor, o ayrı.

Şimdilik Naruto, Sasuke, Luffy, Zoro, Goku ve Frieza duyuruldu dövüşçü olarak. Light'la Ryuk da var ama onlar hikâyede olacakmış, dövüşçü olarak değil. Gintama'dır, My Hero Academia'dır, Kenshin'dir, Bleach'tir, JoJo'dur daha kullanılabilecek sürüsüyle seri var yapımcıların ellerinde. Daha önce benzer kafadaki *J-Stars Victory*'nin Batı'da yakalayamadığı başarıyı gerçekçi görselliğiyle *Jump Force*'un yakalamasını bekliyorum. Ha, yapılmış en iyi anime dövüş oyunlarından biri olur mu? Onu zannetmiyorum. *SUN Storm*'ları ve *DB Fighterz*'ı geçmek kolay değil. Yine de Luffy alıp Sasuke kesmeye kim hayır diyebilir ki? ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Singapur | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019



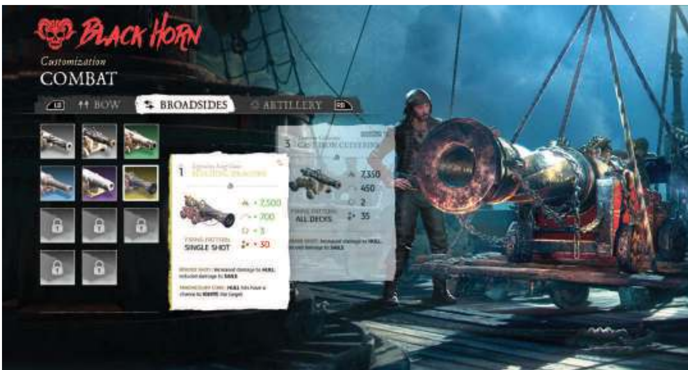
SKULL AND BONES

Al bana da bir sancak, ver elini okyanus

Eskiden çenemizi yerden toplatan sinematikler hep Blizzard'dan gelirdi, ama o işin piri-reisi bir süredir Ubisoft, hakkını vermek gerek. Aynı yerden yola çıkarsak… bu hâlâ Ubisoft, dolayısıyla yapacağı oyunun da artık kendi karakteristiklerini iyiden iyiye oturtmuş bir firmadan geleceğini unutmamak gerek. *S&B, For Honor*'ın gemilisi gibi olacak tezimiz hâlâ geçerliliğini koruyor demek istiyorum.

E3'te gösterilen demodan ayıklayabildiklerimiz çok tahmin edilemeyecek şeyler değil: Farklı özelliklere sahip gemi tipleri olacak, kişiselleştirme seçenekleri epey geniş, farklı top tipleriyle nasıl bir korsan olmak istediğimizi belirleyeceğiz. Oynanışla ilgili bir tahminde bulunmak gerekirse (demo Ubisoft'un hemen her oyununda yaptığı gibi önceden ayarlanmış ve kesilmişti) gemilerin arasına bodoslama girip tuş döveceğimiz bir oynanış beklemeyin, daha çok yeteneklerin bekleme sürelerini doğru ayarlamak ve isabetli atışlar yapabilmek kilit nokta olacak gibi görünüyor. "Yeterince zayıflat ve bordala" taktiğiyle fethettiğimiz tüccar gemilerinden de belli değerde altın değil, "sandık" kazanacağız. Şans faktörü olmadan mikro ödeme yediremezsin bir oyuna sonuçta. O sandıkların gerçek parayla da alınabileceğine gayet eminim, kesin bilgi değildir ama, yaymayalım.

Cevaplanmamış asıl önemli soruysa şu: Karakterimizin bir ayağını tahtadan yapabilecek miyiz? Yapamıyorsak ben topallayarak uzaklaşıyorum çünkü. ■ **TARIK**





"AC'lerin deniz savaşları sevildi, boşa gitmesin" mantığıyla yapıldığı belli oyunun.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Massive | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Mart 2019

Tom Clancy's THE DIVISION 2



Destiny ve Anthem'a gözdağı

Ubisoft'un son dönemde çıkan oyunlarında hep bir farkındalık var, bilmem fark ettiniz mi? *The Crew*'da da, *Watch_Dogs*'da da gördük bunu. İlk oyunları hep kendini aşırı ciddiye alan, eksikleri olan ama yine de umut vaat eden oyunlardı. İkinci oyunlarındaysa tam olarak potansiyellerine ulaşmasalar bile ilk oyunlarında yaptıkları hataları giderdiklerini, ortaya daha "oyun" gibi bir şey çıkardıklarını ve istedikleri zaman nasıl da güzel şeyler yapabildiklerini gördük. *The Division* için de aynı şey geçerli. Çıkışında pek de iyi olmayan oyun aylar ilerledikçe Massive'in çabaları ve oyuncuların geri dönüşleriyle gerçekten de zevkli bir hale geldi. En azından loot-shooter sevenler için.

Peki, *The Division 2*'den ne bekliyorduk? Massive'in *The Division*'ı hâlâ desteklemesine, sürekli yeni şeyler eklemesine bakarsak ekip gerçekten de seri için her şeyi yapıyor gibi görünüyor, ancak aynı şeyleri *Destiny*'de de yaşadığımızdan ona pek de bel bağlamak istemiyorum. İlk oyunun sonlarında olabileceği en iyi hali alan *Destiny*, *Destiny 2*'de vaat ettiği hiçbir şeyi yerine getirmemesinin yanı sıra, zaten sahip olduğumuz birçok şeyi de elimizden almıştı ve sanki yeni şeyler ekliyorlarmış gibi şu an onları tek tek geri oyuna getirmeye ve oyuncuları oyuna döndürmeye çalışıyorlar. O yüzden "ilk oyunda hatalarından ders aldılar" yemine atlamak istemedim hemen. Ancak yazının girişinde de dediğim gibi, söz konusu şirket Activision ve Bungie değil bu sefer. Ubisoft ve Massive söz konusu ve anlamsız bir şekilde Ubisoft'un ikinci oyunlarına karşı hep bir güvenim oldu. E3 tanıtımlarında da pek hayal kırıklığına uğradığımı söyleyemem.

İlk önce Xbox konferansında bir oynanış videosu gösterdi Ubisoft. Bu oynanış videosunda benim en çok dikkatimi çeken şey oyunun atmosferi oldu. *The Division 2* bu sefer yoğun binalara, gri ve bunaltıcı bir atmosfere sahip olan New York yerine ABD'nin başkenti Washington'da geçiyor. New York'un dar, beton alanlarında değil, Washington'ın geniş bulvarlarında ve ormanlık alanlarında çatışmalar yapacak olmak gelişmelerin en büyüğü değil tabii, ancak sevindirici. Daha da ilginci, oyunun mevsiminin de kıştan yaza geçmiş olması. Güle güle Survival modu ve bin bir çeşit bere, sizleri özleyeceğiz.

Bu iki detay dışında Xbox sunumunda gösterilen oynanış videosunda pek de önemli şeyler yoktu. Oynanış videosuna dikkat edilip de çıkarılabilecek başka şeyler de var elbette ama, mesela etrafta geyiklerin, ceylanların olmasına "dinamik dünyaya sahip" diyebiliriz, ancak ilk oyunda da köpekler, kuşlar, fareler vardı. Sanki bir Hideo Kojima oyununun tanıtım videosunu izliyormuş gibi izleyip her şeyde bir alt metin aramaya gerek yok, sonuçta elimizdeki oyun bir loot-shooter. Zaten oyun hakkındaki güzel detaylar da Ubisoft konferansında ortaya çıktı, o yüzden fazla uzatmanın manası da yok.

Ubisoft sunumunda *The Division 2* Washington'daki durumun vahimliğini gösteren bir videoyla başlattı sunumunu. Düşmanımızın artık virüs salgınındansa insanların kendisi olduğunu ve Washington'ı kurtarmaya odaklı bir senaryo örgüsü göreceğimizi öğrenmiş olduk bu tanıtım





« Oynanış videolarındaki ekip tabii ki imkânsız derecede iyi anlaşıyordu.





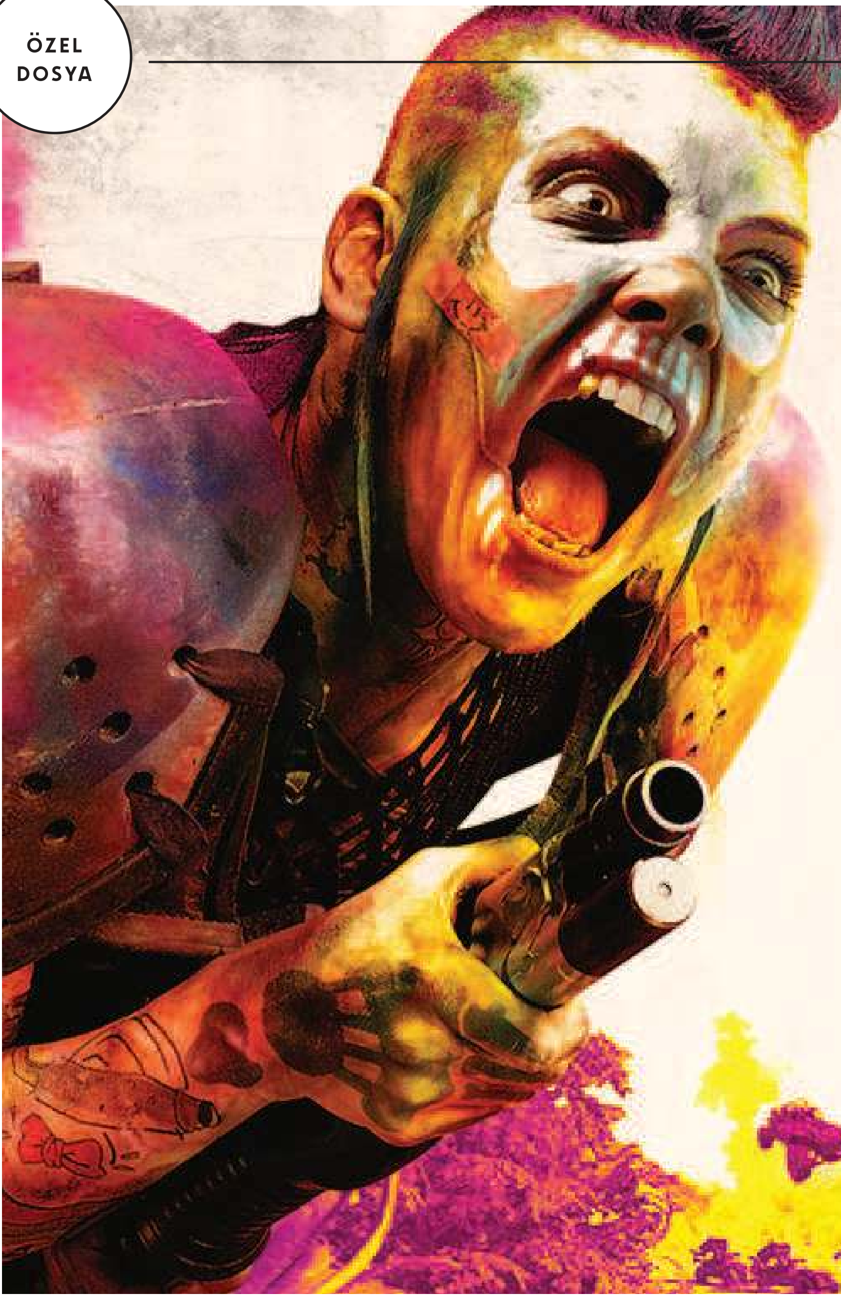
modunu anlatırken bir anda end-game hakkındaki detaylara çok güzel bir geçiş yaptı ve aslında *The Division 2*'yi bekleyenlerin de asıl ilgilendiği kısımlar bunlar.

Bunlardan ilki hikâye modunu bitirdikten hemen sonra üç tane özel silahtan birini seçip yepyeni bir yetenek ağacıyla end-game'de buluşacağımız. Yaylı tüfek (Survivalist), bombaatar (Demolitionist) ve nişancı tüfeği (Sharpshooter) üçlüsünden birini seçtikten sonra her oyuncu kendi seçtiği silah ve sınıfa göre karakterini özelleştirip farklı yeteneklere sahip oluyor. İlk oyundaki çoğu casual oyuncu için kafa karıştırıcı olabilen sınıf ve yetenek sistemine kıyasla *The Division 2*'nin daha açıklayıcı ve kavraması kolay bir sistemi tercih etmesi özellikle bahsettiğim casual kitlenin de end-game'de daha fazla vakit geçirebileceğinin bir göstergesi.

End-game'in herkesi heyecanlandıran yanlarından biri *The Division 2*'ye de sonunda raid'lerin geliyor oluşu. Evet, ilk oyunda "Incursion"lar vardı ancak Incursion'lar sadece daha uzun ve daha zorlu düşmanlara sahip görevlerdi. Raid'lerin farklı olacağının en büyük göstergesi Incursionlar'ın 4 kişi sınırını 8 kişye çıkarması. Umarım bu sadece düşman sayısının artacağına değil de mekaniklerin daha aktif olarak kullanılacağı, bulmacaların olacağına dair bir işarettir. Sunumda pek göstermediler, ancak Incursion'dan farklı bir şeyler olacağını hissediyorum.

Hemen ardından da *The Division 2*'nin ek paketlerinin nasıl işleyeceğini detaylandırdılar. Oyunun ilk yılı içerisinde 3 tane episodik şekilde işleyecek ek paket çıkacak ve bu ek paketlerde keşfedilecek yeni bölgeler, yeni hikâye görevleri, yan görevler ve yeni aktivitelere sahip olacak. Ve bu duyurunun en harika yanıysa bu üç ek paketin üçünün de tüm oyunculara ücretsiz olarak sunulacak olması. Evet, ben de şaşkınım. Bungie yolundan gitmemelerine gerçekten hayran kaldım ve bununla birlikte bir ay öncesinde çıkacak olan *Anthem*'a da, *The Division* çıktığından beridir rakibi olduğu *Destiny*'ye de gözdağı vermiş oldular. Büyük ihtimalle ek paket konusunda *World of Warcraft*, *Final Fantasy XIV* gibi DVO abilerini örnek alıp yıl içerisinde ücretsiz ek paketler yayınlayıp sonraki oyun yılına geçişte büyük ve ücretli bir ek paket yayınlayacaklarını düşünüyorum ben. Eğer dediğim gibi olursa pek de şikâyetçi olmam dürüst olayım.

The Division 2 duyurusu türü ister sevin ister sevmeyin bu senenin en doyurucu duyurularından biri oldu. Oyunun oynanış videosunu gördük, yeni gelecek şeyler hakkında detaylı bilgiler edindik ve yıllardır biz oyuncuların yarayan kanası olan ek paketleri sömürmeyeceklerini öğrendik. Ubisoft bu sene E3'teki en iyi sunumu yapamamış olabilir, ancak ellerindeki oyunlar hakkında en doyurucu sunumları kesinlikle onlar yaptı ve en azından beni *The Division 2* için geri saymaya başlattı. Şu an *The Division 2* hakkındaki tek korkum oyunda karşılaşacağımız bug'lar, ancak onlar da Ubisoft oyunlarının tuzu biberi oldu, tıpkı Bethesda ve bug'ları gibi. Benim gibi loot-shooter sevenleri bomba gibi bir yıl ve oyun bekliyor. Bir de *Borderlands 3* görebilseydik keşke, ama burası onun yeri değil. ■ **SABRİ**



TÜR: FPS | **YAPIM:** Avalanche, id Software
DAĞITIM: Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019 ilk yarı

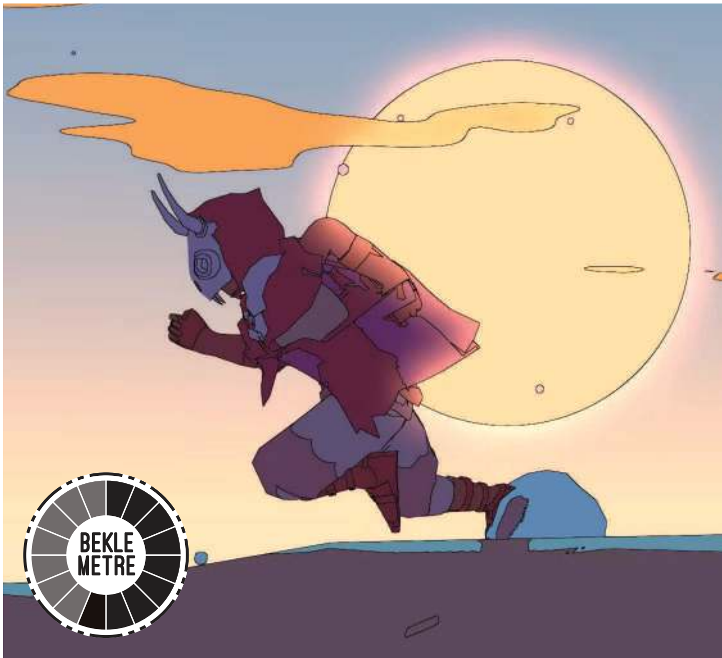
RAGE 2

Açık dünya Doom gibi ama...

E3'te uzun uzun boy gösteren ama diğer oyunlar kadar heyecan uyandıramayan bir isim varsa o da *Rage 2*'ydi şüphesiz. İlk *Rage* bundan 8 yıl önce karşımıza çıkmış ancak istediği başarıyı tam olarak elde edememişti ne yazık ki. Genellikle koridor shooter'larında usta olan id Software'in ilk açık dünya oyunu olmasından mütevellit bazı sorunları vardı zira. Örneğin o dünya o kadar da "açık" değildi ve araba sürüş mekanikleri sadece görev noktaları arasında dolaşmaya yarıyordu. Tabii bir de yarışlara... Oyunun shooter bölümleriyse oldukça çizgiseldi ve sağı solu araştırmamıza, yan yollar falan bulmamıza imkân tanımıyordu. Temel olarak yine koridorlarda dolaşıyor sayılırdık yani. Ama oyunun iyi yaptığı şeyler de yok değildi hani; buram buram Mad Max kokan karamsar atmosferi çok başarılıydı mesela, çatışma mekanikleri de öyle elbette.

Rage 2'yse ilk oyunun bittiği yerden 30 yıl sonrasını konu alıyor ve bu sefer işler bir hayli değişik. Öncelikle Mad Max'i andıran o karamsar hava gitmiş, onun yerinde *Borderlands* tarzı cıvıl cıvıl, çılgın bir atmosfer gelmiş. Turuncu ve pembenin hâkim olduğu bir renk paleti, punkları andıran çılgın saç stilli düşmanlar, her tarafı kaplayan grafitiler... "Çok çılgınız!" mesajını vermek için bayağı bir yırtınıyor oyun.

id Software'e oyunun yapımında bu kez *Just Cause* serisiyle *Mad Max*'in arkasın-



TÜR: Macera | **YAPIM:** Shedworks | **DAĞITIM:** Raw Fury
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

SABLE

Eller ayır Sable...

E3'ün heyecanlandıran bağımsızlarından biri de iki arkadaşın ufak bir kulübede geliştirmekte oldukları Sable. Çoğunluğu çölden oluşan açık dünyası, keşfetmeye dayalı, tehlikenin ve savaşın olmadığı yapısıyla Journey'yi andırıyor biraz. Görselliği de son derece göz alıcı. Yapımcılar görsellik için Studio Ghibli'den ilham aldıklarını belirtmişler.

Sable bir büyüme hikâyesi olacak. Yabancı bir gezegeni keşfedecek, bu gezegende yaşayan canlıların hikâyelerini, kültürlerini öğreneceğiz. Ufak çaplı bulmacalar ve platform ögeleri de olacak. Açık dünyada, hoverbike (uçan motosiklet) ile dolaşacağız, hoverbike'ımız ve kıyafetlerimiz özelleştirilebilir olacak. Ayrıca The Legend of Zelda: Breath of the Wild'ta olduğu gibi dayanıklılık barımız elverdiğince, gördüğümüz her yere tırmanabileceğiz.

Sable muhteşem görselliği ve keşfe dayanan açık dünyasıyla oldukça huzur verici olacak gibi gözüküyor. Henüz yapım aşamasının çok başlarında olan oyun, 2019 yılı içerisinde çıkacak. ■ **İPEK**



daki ekip olan Avalanche Studios eşlik ediyor. Ki kâğıt üzerinde bu harika bir evlilik. Çünkü yazının başında da belirttiğim gibi, ilk *Rage*'in en büyük problemlerinden biri açık dünya olmaya çalışması ama bunu başaramamasıydı. Avalanche'ın bu konuda id'e göre daha başarılı olduğu su götürmez bir gerçek. Zaten E3'te gösterilen araç sürüş videolarından ve kesintisiz bir açık dünya haritası vaatlerinden de bu açıkça anlaşılıyor. Oyundaki her aracın sürülebilir olacağını söylüyor id ve Avalanche.

Buna ek olarak, kapalı kapılar ardından oyunun demosunu oynayanların dediğine göre tamamen çöllerden oluşan çorak bir arazi yerine hafiften yaralarını saran, bazı yerlerde yeşillikler bulunan bir dünya bekliyor olacak bizleri.

Baş karakterimiz artık göktaşı çarpmadan önce dondurularak uyutulan Ark askeri Nicholas Raine değil, bu dünyada hayatta kalan son korucu olan Walker. Ve kendisi çok ama çok öfkeli bir adam... Ayrıca önceki oyunun sessiz kahramanı yerine tamamen seslendirilmiş, bol bol konuşan, bağıran, haykıran, hatta küfreden bir karakter Walker.

Çatışma mekanikleri de elden geçirilmiş. 2016'daki son *Doom*'un hatırı sayılır başarısının ardından o oyundakine benzer, daha geniş alanlarda çok sayıda düşmanla aynı anda çarpıştığımız savaşlar eklenmiş *Rage 2*'ye de. Ama bir farkla: Doom Marine'in aksine çok daha çevik bir karakter olacak Walker. Ayrıca *Destiny*'yi andıran süper güçlerimiz de olacak. Havaya sıçrayıp yere sert bir yumruk atarak düşmanları dağıtmak, Star Wars'taki "Force Push" benzeri görünmez bir enerji dalgasıyla rakiplerimizi geriye ittirmek, manyetik bir el bombası yardımıyla etrafımızdaki her şeyi bir araya (mesela tavana) toplamak şimdilik gördüklerimizden sadece birkaçı.

Bir de "Overdrive" yeteneğimiz var elbette. Düşmanlarımızı yeterince seri bir şekilde öldürdüğümüzde dolan bu özellik sayesinde Walker bir nevi berserk moduna giriyor ve ekrandaki renkler turuncuyla pembenin tonlarına bürünüyor. Bu anlarda hem düşmanlarımıza daha çok hasar veriyoruz hem de daha az yara alıyoruz.

Ne mutlu ki ilk oyunun en sevilen özelliklerinden biri olan, üç bıçaklı bumerangımız Wingstick de *Rage 2*'de kendisine yer bulmuş. Üstelik eskisine nazaran daha fazla özelliğe sahip kendisi. Artık hedefini takip edebiliyor ve siperlerin arkasına saklanan düşmanları vurabiliyor örneğin.

Gelgelelim oynanış videosundaki bazı şeyler beni işkillendirmedi desem yalan olur. Her ne kadar sınırsız, tam gaz bir aksiyonla karşılaşacakmışız gibi lanse edilse de dikkatli baktığımızda düşmanların boş boş Walker'ın üzerine koştuğu, neredeyse hiçbir şey yapmadıkları ve patır patır döküldükleri gözümden kaçmadı. Hele videonun sonlarında, Walker'ın bir yandan çölde koşup bir yandan da onlarca adama ateş ettiği bir yer var ki (6:33) düşman ordusunun ortasında mı yoksa atış poligonunda mı belli değil. Ek olarak her ne kadar açık dünya yaratma konusunda Avalanche'ın üstüne olmasa da oyunların her zaman bir parça ruhsuz olduğu gerçeği de aklımı kurcalayan bir başka konu.

Uzun lafın kısası, eğer *Rage 2* boşluklarını id'in doldurduğu bir Avalanche oyunu olursa yine bir hüsranla karşılaşmamız olası. Ama eğer Avalanche'ın desteklediği sıkı bir id oyunu görürsek işte o zaman işler pek bir nefis olabilir. **■M. İHSAN**



TÜR: RYO | **YAPIM:** Modern Storyteller | **DAĞITIM:** Modern Storyteller
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

THE FORGOTTEN CITY

Skyrim modundan tam sürüm oyuna

E3'ün benim için tatlı sürprizi oldu *The Forgotten City*. Senaryosuyla Writer's Guild ödülü kazanan bir *Skyrim* modunun (tarihte bunu başaran ilk mod) kendi başına oyunlaştırılmış hâli. Kaderin cilvesidir ki bu yazıyı yazmadan 4 gün önce o modu bu duyurudan habersiz oynayıp bitirmiştim. Bir zaman döngüsüne sıkışmış 26 kâşifin öyküsünü anlatıyor oyun.

Dwemer şehrinin yerini kayıp bir Antik Roma şehri almış. Bir kişi bile günah işlese tüm şehir halkı ölüyor ve sizin göreviniz herkesle konuşup, bulmacaları çözüp bir şekilde halkın bu korkunç sondan kurtulmasını sağlamak ya da basitçe şehirden kaçmak. Zamanda defalarca başa dönüp oynadığınız, ilginç bir oynanışa sahip olacak.

Antik Roma kentinde 20. yüzyıl kıyafetleriyle yaşayan insanların bu durumu ve doğaüstü kanunları nasıl kabullendiğini özellikle merak ettim. Sonuçta *Skyrim* evreninde büyü vb. şeyler hayatın bir parçası ama o ödüllü hikâyeden böyle gerçek dünyayla paralellik gösteren hikâyeye geçişte kalite korunacak mı merak ediyorum. Yine kısa süreli bir modla ödül alan yazarlar daha uzun süreli, çok sayıda farklı sonu olacak bu oyunda aynı kaliteyi koruyabilir mi göreceğiz. Umarım başarırlar zira çok keyifli bir mod ve güzel bir konsept. **■EGE**

Hani Oyunlar Cool'du!

Bütün o bıcır bıcır karakterler, ekran karşısında girilen türlü şekil pozisyonlar, yerde yuvarlanan koca koca adamlar... Sen oyunları boş ver, sana puding yapalım!



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Square Enix | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Ocak 2019

KINGDOM HEARTS III

Hiç kimse kalpsiz değil

Kötü haberle, erteleme haberiyle karşıladık *Kingdom Hearts III*'ü bu ay. 50 yıldır bekliyoruz, biraz daha bekleriz diyerek çok da kafaya takmadım. Zaten kazık kadar olmuşum, ördekli fareli oyunu ölümüne bekliyorum diye sokakta söylesem mahallenin şoparı olurum, biraz daha bekleyelim. Bekleriz...

İki yeni Disney dünyası birden gördük bu ay onun dışında. Birisi Frozen ki olmaması tuhaf olurdu zaten. Şöyle doya doya, bağıra bağıra bir Let It Go söylemek ister şu gönül. Sora'nın oradan aldığı buzlu yetenekleri falan da şık duruyor. Diğeriyse ilk kez uğramayacağımız ama eskisinden çok çok daha iyi görünen Pirates of the Caribbean dünyası. Karakter modellemelerinin inanılmaz gerçekçi duruşu şaşırttı cidden. *Kingdom Hearts II*'de vardı Pirates of the Caribbean ama oyunun en sıkıcı bölümlerindendi. Bu seferki daha bir neşeli göründü karşıdan. Bunlar dışında Disney'in sahip olduğu Marvel ve Star Wars'a uğrayacağımıza dair yine bir şey görmedik ki oyunun çıkışına artık az kaldı sayılır, olsaydı görünürlerdi, geçmiş olsun artık.

Ama tabii her zaman dediğim gibi *Kingdom Hearts*'ın Disney tarafı benim için iyidir hoştur ama o kadardır. Asıl yana yakıla beklediğim oyunun kendi lore'uyla alakalı olan gelişmeler ve sonuçlar. Sora'nın Roxas'ın peşinden koşacağını biliyorduk, Organization XIII de, ya da en azından bazıları da ona yardım ediyor görünüyor (sonradan satış koyabilme ihtimallerini bir kenara koyalım). Bu arada enteresan bir not: Organization XIII üyelerinin aslında eski gördüğümüz karakterler olmama, aslında nobody'ler değil de gerçek kişiler olma ihtimalleri yüksek. Bir kişinin heartless'ını ve nobody'sini keyblade'le yok ederseniz o kişinin eski haline döndüğünü görmüştük önceki oyunlarda. Tabii işin içine zaman yolculuğu da girmişti bir noktada, onu da hatırlatayım.

Ve de tabii Aqua... *Kingdom Hearts* evreninin belki de en ışık saçan başkarakteri olabilir Aqua ama The Realm of Darkness'ta geçirdiği 10 yıl mı yaramamış, Xehanort'un bir etkisi mi var, kendisini kötücül gördüğümde bir irkildim. Of of... KH3 gelmeden önce 1-2 haftamı lore'u okuyup hatırlamakla geçireceğim anlaşılan. Ama Aqua'ya bir şey olursa dağıtırım o Square'i! Sora Mora gitsin Aqua kalsın! ■ **ÖMER**

TÜR: Platform | **YAPIM:** Studio MDHR | **DAĞITIM:** Studio MDHR
PLATFORM: Win, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

CUPHEAD: *THE DELICIOUS LAST COURSE*

Kupkafaların son akşam yemeği

Eğer halen *Cuphead* oynayıp da kafasında yolunmadık saçları kalanlardansanız size iyi bir haberim var: Bizim çanak çömleklerin macerası devam edecek. Üstelik yanlarına bonus bölümlerde karşımıza çıkan Legendary Chalice'i de alıyorlar Ms. Chalice isminde. Bu kibar Türk kahvesi fincanı görünümlü kızımız kendine has hareketlerle donanmış olarak geliyor (ki en önemlisi Double Jump). Keşfedilecek yeni bir ada, yeni çıldırtan boss savaşları, yeni güçler ve tüm oyunu Ms. Chalice'le baştan oynama şansı da bu DLC'nin sundukları arasında. Mevzuysa kahramanlarımızın Chef Saltbaker isminde şu an iyi mi kötü mü olduğunu bilmediğimiz bir karaktere yardımcı olmaları ekseninde gelişecek. Fincankafalara doymayanlar varsa bu paket onları tatmin edecektir kesin. ■ **EREN E.**





TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Bandai Namco, Sora Ltd.
DAĞITIM: Nintendo | **PLATFORM:** Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: 7 Aralık 2018

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

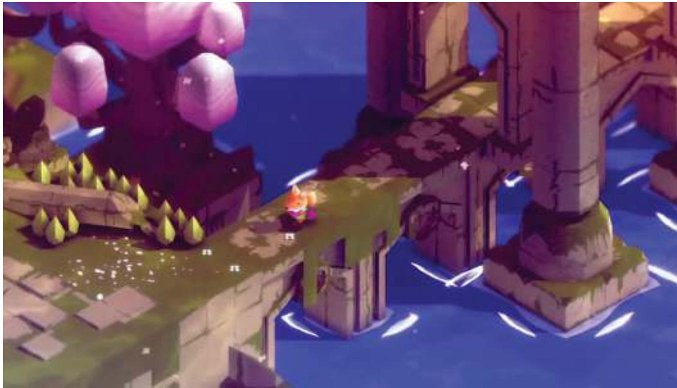
Eğer bir oyunun sonuna Ultimate eki koyduysanız iddianız da büyük olmalıdır

Daha evvelden yalnızca ufak bir fragman gördüğümüz *Super Smash Bros. Ultimate* (bunu bi' daha bu kadar uzun yazmam yalnız) E3'te Nintendo'nun en büyük silahıydı.

Klasik bir 4 kişilik brawler dövüş oyunu (hasar aldıkça arenada kalmanız zorlaşır ve en nihayetinde aşağı düşerseniz bir canınız gider, dövüşçülerden veya takımlardan en son canı kalan maçı kazanır) olmasına rağmen içerdiği korkunç çeşitlilik ve stratejik oynanışın bu versiyonla zirveyi göreceğini tahmin edersiniz. Oynanabilir tam 65 karakter, bunların yanına dövüşlerde çağırılabilecek yan karakterler ve "kopya" (yani farklı skin giydirilmiş) diyebileceğimiz karakterler derken ortaya çıkan portföy akıl alacak gibi değil. E buna yeni arenaları, özel hareketleri ve birbirinden ayrışan dövüşçüleri de eklediğimizde tam bir cümbür cemaat buradayız havası oluşmuş. Cidden, herkes var oyunda. Fi tarihinden kalma Ice Climber'lar mı dersiniz, envai çeşit Mario ve Pokémon karakteri mi ararsınız, yoksa ben cool takılıyorum deyip Cloud veya Solid Snake mi seçmek istersiniz (Pac-Man'le Kirby dövebilirsiniz mesela). Hepsi var.

Nintendo'nun stratejik derinlik kasmasının bir diğer sebebi eSpor alanında söz sahibi olma isteği. *Splatoon*'la bu hedeflerini tam tutturamayan firma *SSBU*'yu daha tanıtırken mini bir turnuva düzenleyerek amacını da açıkça ortaya koymuş oldu. Rekabetçi oynanışı körüklemek için daha önceki *Smash* serilerinde olan tüm karakterler geri döndürülürken efsane GameCube kontrolcüsünün bile Switch uyumlu versiyonlarının çıkacağı duyuruldu. Sıradan oyuncuya çok bir şey ifade etmese de brawler oyunlarının çekişmeli arenasının (*Brawhalla, Gang Beasts, Brawlout* gibi sağlam rakipler mevcut) mutlak galibi olmak istiyor Nintendo ve özellikle eSpor'a yönelmesi de uzun vadeli planları olduğunu gösteriyor.

Oyun zaten WiiU'da kendini ispatlamış yapının üstüne kat çıkarak geliyor, başında da bizzat yaratıcısı duruyor. Dolayısıyla kötü çıkmayacaktır lakin ne kadar kalıcı olacağını da zaman gösterecek. ■ **EREN E.**





TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Andrew Shouldice | **DAĞITIM:** Finji | **PLATFORM:** Win, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

Tunic

Kurnaz tilki koca dünyada tek başına

Tek bir tilki koca bir dünyada ne başarabilir ki? Onu bilemem ama tek bir geliştiricinin neler başarabildiğine daha önce şahit olmuştuk. İşte Andrew Shouldice'ın tek başına yaptığı ve Microsoft konferansında gösterilen *Tunic* böyle bir arka plan öyküsüne sahip tatlış bir oyun. *Tunic* İlk bakışta *The Legend of Zelda* severlere oldukça tanıdık gelecektir (zaten *Tunic* ismi de Link'in meşhur yeşil tuniğine bir gönderme). Oyunda izometrik bir bakış açısından yönettiğimiz tilkimizle kocaman bir dünyada sonu nereye varacağı bilinmeyen bir maceraya atılıyoruz. Tabii bu esnada bol bol çim kesip vazo kırmayı, elimize geçen her yeni alet edevatla bulmacalar çözmeyi de ihmal etmeyeceğiz. Birkaç yıl önce çıkan *Oceanhorn*'dan daha stilize ve oturmuş bir görselliği olduğunu düşündüğüm yapım bence bu E3'ün en dikkate değer bağımsızlarından birisiydi ve keyifli oynanış videolarının vadettiği macera hissini sunmayı başarırsa 2019'un hit oyunlarından biri olması da işten bile değil. ■ **EREN E.**



TÜR: Parti | YAPIM: Nd Cube | DAĞITIM: Nintendo | PLATFORM: Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: 5 Ekim 2018

SUPER MARIO PARTY

Haydi şu kanepeye sığışalım hemen

Bir seri için 20. yılını anlı şanlı yeni bir oyunla kutlamaktan daha iyi ne olabilir ki? Nintendo'nun Switch'le yakaladığı rüzgârı kolay kolay elden bırakacağını düşünmemiştik zaten ki yine bizi yanıltmayarak köklü *Mario Party* serisinin 11. oyununu duyurdular.

Peki nedir *Mario Party*? Monopoly tarzı bir masaüstü oyunu düşünün zar atarak ilerlediğiniz ve belli karelere geldikçe belli olayların olduğu. İşte 4 kişiyle oynanan esas oyun bu tarz ama oldukça da gelişmiş eğlenceli mekanikler üzerinden yürüyor ve en çok yıldızı kim toplarsa maçı kazanıyor. Bir de bu ana oyunun içine yerleştirilmiş aralarda devreye giren mini-oyunlar var. Bunlar da birbirini ittirerek fotoğraf karesinde gözükmeye çalışmaktan, düşen buzlardan kule yapmaya, Switch'in joycon'larıyla tava çevirip eti en hızlı pişirmeye ve "Kim elektrik süpürgesiyle en çok tozu temizleyecek acaba?"ya varan bir çeşitlilikte geliyorlar. Tamı tamına 80 (yazıyla seksen) tane mini-oyun olacağı söylendiğinde bende epey bir kıpırdanmalar oldu ki yayınlanan videolarda gösterilen mini-oyunların hemen hepsi de gayet eğlenceliydi.

Elinizde iki Switch konsolu varsa bunları masaya farklı şekillerde koyup oynadığınız gayet yaratıcı modlar da mevcut. Hani 4 kişi bulamadınız diyelim, online olarak da oynayabilirsiniz ama sadece mini-oyunları. Esas masa üstü moduysa burada mevcut değil ne yazık ki, onu illa tepiş tepiş 4 kişi kanepeden oynamak zorundasınız. ■ **EREN E.**



TÜR: Dövüş | YAPIM: Team Ninja | DAĞITIM: Koei Tecmo | PLATFORM: Win, PS4, X-One | ÇIKIŞ TARİHİ: 2019 ilk çeyrek

DEAD OR ALIVE 6

6. rauntta nakavt

Önümüzde dövüş oyunları için hayli hareketli geçecek aylar var. Güzel olan hem özlenen seriler yeniden dönüş yapıyor hem de yeni fikri mülkler hayli sıcak geçen rekabete katılıyor. Geçmişi 1996 yılına dayanan *Dead or Alive* aslında gayet sağlam mekaniklere sahip olsa da aklımızda genellikle kadın dövüşçüleriyle kalmıştı ve yan seri *Extreme*'le de yapımcılar bunun üstüne tüy dikmekte tereddüt etmemişlerdi. 6. oyunla işler biraz değişecek gibi. Zira bu sefer (şimdilik) gösterilen oynanış videolarında ne bol dekolteli kıyafetler gördük ne de hanım kızlarımızın memeleri jöle gibi sallanıyordu. Aksine taş gibi animasyonlar, fizik motoru ve interaktif arenalar vardı.

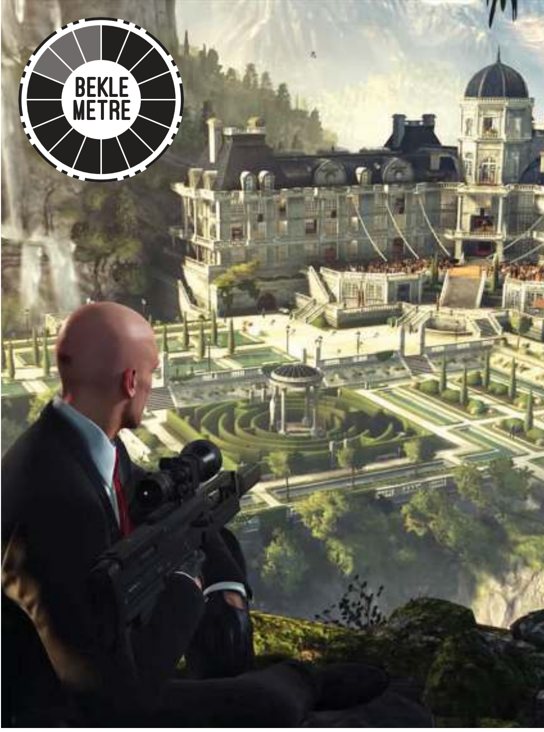
Yenilikler arasında oyuna eklenen bir Break barı sistemi var ki bunu kullanarak Break Blow'la rakibe okkalı bir darbe vurabilir, Break Hold yaparak sağlam bir savuşturma çıkartabilir veya 4 vuruşa sahip Fatal Rush isminde özel bir kombo yapabilirsiniz. Çevredeki kırılabilir eşyalara denk getirirseniz rakip daha çok hasar alırken bazen ring dışında dövüşü izleyenlerin de dövüşçüleri içeri iteleyip dengelerini bozmaları söz konusu. Bunlara çok katlı arenaları da eklediğimizde Team Ninja'nın bu sefer işi sıkı tuttuğunu düşünebiliriz.

Yapımcılar şimdilik DLC'leri 5. oyundaki kadar yoğun kullanmayacaklarını söyleseler de uzun vadede daha iyi göreceğiz bunu, ben pek yemedim. Oyunun hikâye modu da bir öncekine nazaran daha anlaşılır ve doyurucu olacakmış diyorlar ki Hayate ve Hayabusa olsa yeter diyorum öykü kısmında. Olacak, olacak. Sağlam yumruklarla geliyor *DoA 6*. ■ **EREN E.**





Siz de bu tip resimleri her gördüğünüzde "Aaa sahi DoA'da erkek karakter de vardı!" diyor musunuz?



TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM:** IO Interactive
DAĞITIM: Warner Bros. | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 13 Kasım 2018

HITMAN 2

Atçalı Kel Mehmet strikes back...

2016 yılında çıkan *Hitman*'deki bölümlü yapının, Telltale oyunlarında kullanılandan çok daha mantıklı ve oturmuş bir sistem olduğunu insanlara ne kadar anlatırsam anlatayım, ikna edebildiğim pek insan olmadı. Tartışmanın bu aşamasını genelde pek geçemediğimiz için, oyunu büyük harflerle önermeye sıra gelmiyordu maalesef ki pek az kişinin oynadığı oyun kelimenin tam anlamıyla TAŞ gibiydi. Şimdi yaktım ama çıralarını, oyun tek parça çıkıyor bu sefer, oynamayana karşıt görüşlü muamelesi yapmazsam ne olayım...

Square Enix, IO Interactive'i salıverdikten sonra ne ara gitmişler Warner Bros'la anlaşmışlar, bir üstüne tek parçada çıkacak olan oyunu Kasım'a yetiştirmeye ne ara koyulmuşlar hiç anlamadım. Oyundaki bölüm sayısının ilk sezonla aynı olduğunu duymadan önce "Acaba daha mı az içerik olacak?" diye düşünüyordum ama yok, yine altı görev olacak oyunda. Arkadan iki ek paket gelecek ama ne boyutta olacakları pek belli değil. İlk sezonda sistem acayip derece iyi oturtulmuştu, bu yüzden aslında Sezon 2 olan *Hitman 2*, bozuk olmayan şeyi tamir etmeyecek ve sistemi değiştirmeden daha fazla dolu dolu içerik sunacak bizlere. Grafiksel olarak aşağı yukarı aynı kalacak, mekanik olarak da devasa değişimler olacağını düşünmüyorum. Kalabalık arasına karışma sistemi eklenmiş, içine ekipman koyduğumuz "Bond çantası" geri dönmüş, ufak tefek ayarlar da çekilmiştir elbette. Önceki oyunda eksik bulduğum nokta, eski Hitman oyunlarındaki gerilimi yaşatacak spontanelikler ve daha yüksek zorluk seviyeleriydi. Bunların gelip gelmeyeceğine dair de bir bilgi yok henüz ancak çıkmadık candan umut kesilmez.

Sözün özü, *Hitman 2* selefinin performans sıkıntılarına, daimî çevrimiçi oynanışına ve bölümlü sunumuna sahip olmadan, yani göze nahoş gelen kuru dalları budamış bir şekilde gelecek bu sefer. Göreceğimiz içeriğin kaliteli olacağına benim güvenim tam. **■ONUR**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** The Coalition
DAĞITIM: Microsoft | **PLATFORM:** PC, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019

GEARS 5

Ağır abi değil, ağır abla

1-2 ıvır zıvır, fena görünmeyen yan oyunun ardından Microsoft elindeki en büyük markalardan *Gears of War*'un (veya işte *Gears*'ın) yenisinin duyurusunu da patlatıverdi.

Bu kez başkarakterimiz Marcus Phoenix değil. Hatta kas ve testosteronun oyun dünyasındaki belki de bayraktarı bir seriden çok da beklemeyeceğiniz üzere kadın bir başkarakterimiz var bu kez: Kait (Marcus da ortalıkta halen). Klasik bir "hayır, geri çekilme emri aldık" - "hayır, kalıp rüyalarımda gördüğüm kaderi gerçekleştireceğim" çatışmasının elbette ki "b" şıkkının seçilmesi sonrasındayız. Klasik falan dedim ama duyuru fragmanında gösterilen sahne hiç fena hazırlanmamıştı. Mekânlar ve düşman tasarımları da şahane. Microsoft'u konsoluna özel yeni markalar yaratma konusunda çok eleştirdiğimiz malum ama var olan sağlam markalarını da neredeyse her zaman tek parça halinde hayatta tutmayı başarıyor.

Bu aynı kaliteyi devam ettirme meselesinin oynanış konusunda da geçerli olacağını öngörmek zor değil. Devrimsel bir değişim beklemiyorum, yine *Gears*'ın meşhur sipere dayalı, aksiyonun ve patlamanın neredeyse hiç durmadığı sistemi sürecektir ve eminim yine bol bol övgü alacaktır bu tarafıyla *Gears 5*. Hoş, gördüğümüz sınırlı oynanış sekansı pek siper miper sallamadan dan dundu ama o fragman şekil olsun diyedir muhtemelen. **■ÖMER**



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Respawn | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 ikinci yarı

BEKLE METRE

Star Wars - Jedi: *Fallen Order*

Çağımızın Jedi Knight'ı olur mu?

Arkadaşlar açıkça söylemem gerekirse Star Wars'u eskiden çok seven biri olarak markanın bu yeni haline bir türlü gönlümü kaptıramıyorum. Pozitif ya da negatif herhangi bir duygu uyandırmamaya başladı bende Star Wars. Gelecekteki film, oyun gibi projelere de çok bir heyecan besleyemiyorum o yüzden. Ancak *Jedi Fallen Order* bir istisna olabilir. Henüz bir şey göremediğimiz için "onun yeri ayrı" kafasına giremiyorum ama kutumda büyük hissediyorum diyeyim.

Titanfall 1 ve *2*'den tanıdığımız Respawn'ın elinden çıkıyor oyun. Bölüm 3'le 4 arasındaki karanlık dönemde geçiyor ve muhtemelen Order 66 sonrası avlanan Jedi'lardan birini kontrol edeceğiz. Dolayısıyla da evreni kurtarmak gibi bir mevzumuz olacağını sanmıyorum, daha çok kaçıp edip küçük zaferler kazanma peşinde olacağızdır.

Respawn'a güveniyor olmamın yanında *KOTOR*'lardan sonra en sevdiğim Star Wars oyunları *Jedi Knight*'lardır ki *Jedi: Fallen Order*'da benzer bir oynanış olacağını tahmin ediyorum. Jedi Knight'lar hem tek kişilik tarafı hem de multiplayer'ı güçlü oyunlardı (*2* ve *3*'ten bahsediyorum). Senaryoları iyiydi, ateşli silah kullanması güzeldi ama esas ışın kılıcı kullanma konusunda eşsizlerdi cidden. Hâlâ da en iyi ışın kılıcı kullanma tecrübesini *Jedi Knight 3* sunar kanımca (*Battlefront*'lardaki falan sığ kalıyor yanında). Respawn'ın kafası *Jedi Knight* tarzı bir oyunla uyuşur gibime gelmekte bana kısacası. Tahmin ettiğim formül sağlam yani, uygulama da sağlam olursa mis.

Ha bir de oyunu *CoD*'la *BF* arasında çıkarmak gibi bir denyoluk yapmaz EA bu sefer umarım. Oyunun lansman bile sayılamayacak uydurmatik duyurusu bir tedirgin etmedi değil. ■ **ÖMER**

BEKLE METRE

TÜR: FPS | **YAPIM:** Bungie | **DAĞITIM:** Activision
PLATFORM: PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 4 Eylül 2018

DESTINY 2 *FORSAKEN*

Ama? Cayde-6?

Bu seneki Playstation konferansı bayağı tuhaftı. *The Last of Us - Part II* için yapılan özel çadırıması yerden ana kısma seyirciler geçerken arada bir sürü ufak tefek üçüncü parti oyunlar gösterildi, onlardan biri *Destiny 2*'nin yeni büyük ek paketi *Forsaken*'ın hikâye tanıtım videosuydu. Bunun öncesinde ve sonrasında *Forsaken*'la gelecek yenilikleri detaylandırdılar.

Oyunun daha hızlı ve daha fazla ilk oyunu anımsatmaya başladığı gerçeğini kabul etmek lazım. Özellikle *Forsaken*'la gelecek olan üç tane pompalı tüfek taşıyabileceğimiz yeni silah sistemi bayağı ilgi çekiciydi ancak herkesin tek aklında kalan şey bu tanıtım videosunda gösterilen şeydi kesinlikle.

Bungie hiç acımadan oyunun en çok sevilen karakteri Cayde-6'in ölümünü gösterdi ve hem de öyle alakasız, ne olduğunu bilmediğimiz bir karakter tarafından da değil. İnanın bu hamleyi nasıl yorumlayacağımı bilemiyorum. Bir yandan Bungie kaybettiği oyuncuları tekrar oyuna çekmek için bayağı çaresizmiş gibi görünüyor, bir yandan da artık *Destiny*'ye loot dışında bir şeyler katmaya çalışıyorlarmış gibi görünüyor. Ben hâlâ çaresizlik diyorum, çünkü ölümü biraz Batman v Superman filminde Superman'in ölümü gibi olacakmış gibi hissediyorum. Nathan Fillion gibi bir seslendirme sanatçısını ve Cayde-6 gibi bir karakteri daha ikinci oyunun ortasında çöpe atacak halleri yok, değil mi? DEĞİL Mİ?! ■ **SABRİ**





TÜR: RYO | **YAPIM/DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch, Vive, Rift, iOS, Android | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

THE ELDER SCROLLS *BLADES*

Her yerden her yere TES

Biri bana gelip dese "Mobilde The Elder Scrolls var, oynar mısın?", burun kıvırır geçerim ama enteresan şekilde bunu diyen Todd Howard olunca iş değişiyor. Nedendir bilmiyorum Todd Howard "Blades iyi olacak" deyince inanasım geldi, adamın etkileyici sunum yeteneğine tav oldum sanırım.

İmparatorluk'un özel birliği Blades'in bir üyesi olduğumuz oyunda rastgele yaratılan zindanlara girebiliyor, PvP yapabiliyor, hikâyeyi takip edebiliyor, kasaba kurabiliyor, diğer oyuncuların kasabalarını ziyaret edebiliyoruz. Silahımızı dokunmatik ekranda parmağımızı hareket ettirerek kullanmak da keyifli görünüyor. Büyücü veya okçu olmak o kadar keyifli olur mu onu daha bilemiyorum.

Bu arada mobil dedim ama aslında PC'dir, konsollardır, her türlü VR cihazıdır, sürüyle platforma çıkacak Blades ve her türlü çapraz oynama özelliğine de sahip. Ama tabii asıl çekiciliği mobilde, başka platformdaysan açıp Skyrim oynarsın yani. Tatlı özelliklerden biri de telefonu ister yatay ister dikey tutarak oynayabilecek olmamız. Todd Howard'ın telefonu dik tutarak tek elle oynadığımızda diğer serbest elimizle ne yapacağımızın bize kaldığı konusunda düştüğü not da insanların hayal güçlerini çalıştırması açısından önemliydi.

Blades ücretsiz olacak ve monetizasyonunun Fallout: Shelter'daki gibi insancıl olacağını söylüyor Howard. Hayırlısı. ■ **ÖMER**

TÜR: FPS | **YAPIM:** id Sowftware | **DAĞITIM:** Bethesda
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

Doom Eternal



Kıyamet nihayet Dünya'da!

Bethesda konferansının benim için belki de en güzel anları *Doom Eternal*'ı gördüğüm o kısacık videoydu. 2016'da çıkan ve seriyi başa saran *Doom*, hiç dinmeyen aksiyonu ve bünyeye adrenalin salgılatan müzikleriyle beklenilenden çok çok daha iyi çıkmıştı hatırlarsanız. Nasıl ki *Doom* (2016) ilk oyunun yeniden yapımıysa *Doom Eternal* da 1994'te bizleri uykusuz gecelere mahkûm eden *Doom II: Hell on Earth*'ün yeniden yapımı olacak.

Ne yazık ki E3'te oynanış namına pek bir şey göremedik ve oyun Ağustos'ta düzenlenecek Quake-Con'a saklandı. Yine de bu hiçbir şey bilmediğimiz anlamına gelmiyor elbette.

Öncelikle Cehennem güçleri (Nihayet!) Dünya'yı istila etmiş durumda. Videoda yerler insan kemikleriyle kaplı, ufukta alevler içinde yanan gökdelen kalıntıları görülüyor ve dört bir yanda iblisler kol geziyor. Üstelik aralarında eski oyunlardan hatırladığımız azılı düşmanlarımızdan bazıları da var. Ardından tüm azameti ve hiddetiyle Doom Marine giriyor kadraja, elinde çift namlulu pompalı tüfeğiyle. Arka plandaysa Mick Gordon'un akıllara zarar müziği çalıyor elbette.

Bethesda yetkililerinin dediğine göre *Doom Eternal* önceki oyuna nazaran iki kat daha fazla iblis içerecek ve yeni silahların yanı sıra bazı yeni yetenekler de emrimize amade olacak. "Aklınıza hiç gelmeyecek bir sürprizi sizinle paylaşmak için sabırsızlanıyoruz" gibi bir cümle de sarf edildi konferansta (Acaba nedir, nedir?). Detaylar için birazcık daha dişimizi sıkmamız gerekecek maalesef. ■ **M. İHSAN**





TÜR: JRYO | **YAPIM:** Square Enix | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PC, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Eylül 2018

Dragon Quest XI

Batı'ya çıkışı güçlü olacak

Serinin 10. oyununun sadece online olarak çıkması ve ardından gelen pek çok yeniden yapımın sadece Japonya'ya özel kalmasıyla birlikte aslında seriye biraz dargındım, fakat yakın zamanda Batı topraklarına adeta *Dragon Quest* yağınca barıştık tabii. Hele ki *Dragon Quest XI*'in serinin en safkan niteliklerini içeren klasik bir JRYO olduğunu görünce! Japonya'ya geçen yıl çıkan *XI* klasik dövüş sistemi, *DQ3*'teki orb'lar ve hatta Rainbow Bridge derken resmen özüne dönüş yapıyor. Benim seriye pek yakıştığını düşündüğüm cel-shade animasyonlar ve aksanlı seslendirmelerle hem de! Nihayet Batı'ya çıktığında mutlu bir adam olarak defnedebilirsiniz beni. Safkan JRYO'yu teknolojiyle birleştiren *DQ XI* fuarın tartışmasız Japon yıldızlarından! ■ **EMRE S.**



KAPAK

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ubisoft Quebec | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 5 Ekim 2018

Assassin's Creed Odyssey

Sirtaki yapan Assassin mi olur?

CAN ARABACI

Bir Ubisoft klasiği olarak yine E3 öncesi bir sızıntıyla hayatımıza giriverdi *Odyssey*. Bu sefer söz konusu sızıntının kaynağı Spartalı miğferi şeklinde bir anahtarlıktı. Oradan anladık ki *Assassin's Creed* bu sefer komşuya geliyordu. Ama asıl soru hâlâ havadaydı: Tarihin hangi dönemini işleyecekti? En azından benim kafamdaki soru buydu. Birçoğunuzun artık "Aman yine mi *Assassin's Creed*?" ya da "Bunun *Origins*'den ne farkı var?" dediğini tahmin edebiliyorum şimdiden ama bu yazıda (özellikle de yazının sağına soluna serpilmiş, işin detayını kazan kutularda) uzuuun uzun *Odyssey*'in niye heyecan verici olduğunu anlatacağım size. O yüzden hazırsanız kemerleri bağlayın, bu sefer fazladan kapüşonu var mı diye sormaya komşuya gidiyoruz!





Kassandra ve Alexios, Leonidas'ın soyundan gelme ve Leonidas'ın kırık mızrağını birincil silah olarak kullanıyorlar.

Origins'den sonra artık zaman çizelgesinde daha da geriye gitmeyiz diye düşünüyorduysanız çok yanılıyorsunuz. Bayağı daha geriye gidiyoruz bu sefer. 431 BCE, ya da bizdeki karşılığıyla M.Ö. 431'e. Bu sefer Antik Yunan'dayız, tam da şehir devletleri olan Sparta ve Atina arasında patlak veren Peloponez Savaşı'nın ortasında... Bu sefer tek bir karaktere odaklanmak yerine biri kadın, diğeri erkek iki karakterden birini seçiyoruz: **Kassandra** ya da **Alexios**. Daha önce yine Quebec stüdyosunun elinden çıkan *AC: Syndicate*'ta benzer bir "iki karakter" durumu olmuştu fakat ikisi arasında oyun içinde geçiş yapmak yerine baştan sona hangisiyle oynayacağımızı tercih etmemiz gerekiyor bu sefer. Şu tekmesiyle meşhur Spartalı kral Leonidas'ın soyundan gelen karakterlerimiz Delfi kahinlerinin kehanetlerine daha çocuk yaşta kafa tutunca gelenekler gereğince babaları tarafından dağdan aşağı atılıyorlar. Artık ikisi de mi kurtuluyor, yoksa bizim seçmediğimiz kardeş ölüyor mu bilmiyoruz şu noktada. Bildiğimiz şey bizim hayatta kaldığımız ve hikâyenin bu noktada 17 yıllık bir sıçrama yaptığı. Ancak bu sıçramayı yaparken bundan sonra bizim için çok önemli olacak bir detayı da serinin genetiğine işleyiveriyor *Odyssey*: Seçimler... Ve tabii ki o seçimlerin sonuçları.

Geçen oyunda hafiften kendini göstermeye başlayan rol yapma öğeleri kontrolü iyice ele geçirmiş ve *AC: Odyssey* tam teşekküllü bir RYO haline gelmiş artık. Bayek ekipmanı ve yetenekleri üzerinde tam kontrol sahibi olsa da dili bizden bağımsız işliyordu; söyleyeceği şeyler üzerinde bir etkimiz yoktu. Kassandra ve Alexios söz konusu olunca artık o da kontrolümüz altında; karşımızdaki kişilerle konuşurken ne diyeceğimizi, nasıl diyeceğimizi seçebileceğiz. Buna bağlı olarak karşımızdakilerin de verdiği tepkilerin değiştiğini göreceğiz. İstersek bileğimizle değil, dilimizle karşımızdakini etkisiz hale getirebilecek, yeri geldiğinde flörtleşecek yeri geldiğindeyse **Sokrates**'le hararetli felsefi tartışmalar içerisine girebileceğiz. Yapımcılar tarafından vaat edilen şey bütün bu konuşma seçeneklerinin ağzımıza bal çalacak birkaç diyaloğun ötesine geçeceği. Tabii aralarında ufak birkaç diyalog değişikliğine sebep olacak olanlar da olacaktır ancak genel seçimlerimiz suya atılmış bir taş gibi gittikçe genişleyen dalgalar bırakacak. Her seçimimizin sonucunu hemen göremeyeceğiz; kimi zaman bir görevde yaptığımız bir hareketin sonucu saatler sonra karşımıza çıkacak. Hatta suya attığımız taş yeterince büyükse oyunun sonunu bile etkileyebileceğiz. Bunu Animus'a nasıl yedirecekleri sorulduğunda "Animus'ta seçim şansı zaten hep vardı, aksi takdirde oturup film gibi izliyor olurdunuz. Şu anki sürüm prototip olduğundan seçimlerinizi daha serbest bir şekilde irdeleyebiliyor" diyor yapımcılar. Fena da bir açıklama değil doğrusu. Bununla birlikte her ne kadar herkesin kendi hikâyesi kendi seçimleriyle şekillenecek olsa da Ubisoft'un "canon" kabul ettiği bir senaryo da bulunmakta. Oyunlara doğrudan bir etkisi olmayacak tabii muhtemelen ama olur da o senaryoyu merak ederseniz oyunun çıkışıyla raflardaki yerini alacak yeni kitabı okumak isteyebilirsiniz. Yine de dediğim gibi, Ubisoft oyunu oynamak için doğru tek bir yol olmadığının altını çiziyor; sadece farklı yollar, farklı seçimler var *Odyssey*'de.



İLK HIDDEN BLADE KULLANILAN SUİKAST

Assassin teşkilatının ortaya çıkmasına daha çok var dedik ama tarihte Hidden Blade'le yapılan ilk suikastı aslında *Assassin's Creed II*'den beridir biliyoruz.

Milattan önce 5. yüzyılda Ahameniş İmparatorluğu, II. Kambis'in ölümüyle Gaumata adında bir mecusi büyücüsünün eline geçtiğinde ileride Templar organizasyonunu oluşturacak olan Kosmos tarikatı, Kambis'in oğlu I. Darius'un tahtı geri ele geçirmesine yardım eder. Darius, Kosmos tarikatının da yardımıyla gözünü seferlere diker ve sınırlarını doğuda Hindistan'a kadar dayandırdıktan sonra dikkatini batıya çevirir. Trakya, Makedonya ve Ege'yi ele geçirdikten sonra Sparta'ya karşı Salamis Deniz Muharebesi'ni yaptığında artık Ahameniş İmparatorluğu'nun başında onun oğlu I. Serhas (Xerxes) vardır. Aynı babası gibi Kosmos Tarikatı'nın desteğini arkasına almış bir tiran olan Serhas, halkı üzerindeki demir yumruğunu en nihayetinde canıyla öder. Artabanus isimli bir Persli, tarihteki kayıt altına alınmış ilk gizli bıçak suikastını gerçekleştirir ve Serhas'ı öldürür. Daha sonradan "Darius" adını alan bu suikastçının silahı yüzlerce yıl sonra kendini Kleopatra'nın elinde bulur ve Aya'nın eline geçerek Assassin tarikatının ikonik silahı haline gelir.

Darius ve Serhas mevzuları *Odyssey*'in zaman çizelgesinden önce geçtiğinden direkt göreceğimiz şüpheli fakat bu olaya atıflar ve göndermeler mutlaka olacaktır.



"THIS IS SPARTAAA" diye bir resimaltı yazıp klişeye kaçmak bize yakışmaz!





Tanıdık sulara yelken açmaca

Ege Denizi'ne dağılmış Yunan adalarının yüzölçümü kâğıt üstünde *Origins*'in haritasından büyük, ancak neredeyse yarısı deniz. E haliyle o denizi aşacak yelkenleri koca, gövdesi sağlam bir gemi gerekiyor bize: **Adrestia**. Bir *Black Flag* derecesinde olmasa da bu gemi Kassandra ve Alexios'un hikâyesinde önemli bir yer tutacak. E açık dünya olunca canınızın istediği gibi gezebileceksiniz de tabii. Mikonos adasından yelkenleri açıp Nakşa'ya, İskiri'ye... hatta İncirli'ye demir atabileceksiniz. Oyunun Ege'de geçmesinin de böyle bir avantajı var işte, ziyaret ettiğimiz yerlerin çoğu tanıdık gelen mekanlar! Yelkenler fora demeden önce Poseidon'un iyi tarafında olduğunuza emin olmak da isteyebilirsiniz bu arada; dinamik hava koşullarının etkisinin de büyük olacağı söyleniyor. Fırtınada alabora olmayın sonra…

Bir nevi "üssümüz" olarak konum alan Adrestia aynı zamanda savaşlarda da önem taşıyor. Açık denizin korsanı boldur; her ne kadar dönem itibariyle henüz barut keşfedilmemiş olsa da oklarla, mızraklarla ve daha da kötüsü geminizi ikiye yarabilecek şahmerdanlarla bezeli başka gemiler de bu sularda fink atıyor. Ha, aynı ekipmanlar bizim için de geçerli bir yandan. Önce biz düşman gemiyi ortadan ayırabilirsek işin kalanını iştahla dört dönen köpekbalıkları bizim adımıza hallediveriyor. Fakat işi o raddeye taşımak için gemimizi nasıl donattığımızın yanında güverteye kimi aldığımız da etki ediyor. Karakter ilişkileri çok önemli demiştim ya hani... Hah, o ilişkilerimiz yeri geldiğinde tayfamıza kimin katılacağını da belirliyor olacak. Tayfamıza kattığımız bu karakterlerin nasıl gelişeceğin etki etmek ve hatta onları *AC: Brotherhood/Revelations*'takine benzer bir sistemle arada savaşta yanımıza çağırmak bile mümkün olacakmış. Buna ek olarak geminizde çeşitli görevler alabileceğiniz bir ilan panosu olacağı da söyleniyor.

Bu sefer suikastçı değil de paralı asker rolünde olduğumuzdan hikâyenin gidişatı ve teçhizatlarımız da buna göre olacak. Mesela *Assassin's Creed* oyunlarında bir ilk olarak gizli bıçaktan yoksunuz bu sefer. Evet, yanlış okumadınız: Oyunda suikastçıların o ikonik hale gelmiş silahı yok. Lakin bu demek değil ki gizlilik kısmı komple çöpe atılmış; gizli bıçak dönem itibariyle pek bilinen bir silah olmasa da onun yerine kullandığımız kırık bir mızrak parçası var: **Leonidas'ın Mızrağı**. Bu silah temelde hem kısa bir kılıç gibi hem de gizli bıçak gibi kullanılabiliyor. Dahası uzaktaki düşmanlara sessiz bir şekilde fırlatıp menzilli de kullanabiliyorsunuz. Bir de belki çeşitli videolarda ve ekran görüntülerinde dikkatinizi çekmiştir... Parlıyor kendisi; üzerinden garip ışıklar, efektler çıkıyor. Tahmin etmişsinizdir, mızrak bir Piece of Eden. İlk Medeniyet'ten kalma yadigâr mızrağın çeşitli güçleri de Isu'ların o garip teknolojisinden geliyor (bkz. kutucuklar). Sadece o da değil, mızrak oyundaki tek Piece of Eden olmayacak ve bu artefaktların nasıl yaratıldığına, kullanıldığına da birinci elden şahitlik edeceğiz. Beni sanırım *Odyssey* için en heyecanlandıran şeylerden biri de işin bu Isu tarafındaki hikâyeleri aydınlatacak olması zaten.

GÜNÜMÜZDEN NE HABER?

Origins'le taze bir başlangıç yapan modern zaman kısmı oyunculardan gelen eleştiriler doğrultusunda daha bir önem kazanmış bu sefer. Ubisoft modern bölümlerin hayranları olduğu kadar nefret edenleri de olduğunu bildiği için arada hassas bir denge kurmaya çalışmış. Her halükarda Origins'den fazla içerik ve yapacak şey olacağını söylüyorlar. Eğer isterseniz eşeleyebileceğiniz gizemler olacakmış. En son Layla'yı bıraktığımızda Desmond'ın babası William Miles'la ittifak içerisine girmek üzereydi. Odyssey'deyse ilk tarihçilerden Herodotus'un kayıp kitabını bulacağı ve İlk Medeniyet'in artefaktlarını kullanmış olan Spartalı paralı askerlerin hayatını Animus aracılığıyla araştırmaya başlayacağı söyleniyor.

Eğer size hitap etmiyorsa çok derinine inmek zorunda kalmadan kısa süre içerisinde Animus'un içine dönebilecekmişsiniz fakat açıkçası çizgi romanlarda anlatmayı tercih ettikleri onca hikâyenin oyunun bu kısmı üzerindeki etkisi ne olacak, değinilecekler mi merak içerisindeyim.

Ha, bu arada en son Syndicate'ta işlenmiş olan Juno hikâyesi nerelere gitti diye merak ediyorsanız bir yerlerden bulabilirseniz önce 2015 çıkışlı Assassin's Creed, sonra da çok yakında sona ermek üzere olan Uprising çizgi romanlarını okumanızı tavsiye ederim. Hikâyenin gittiği noktalar sizi fazlasıyla şaşırtabilir, bunları neden oyunda görmüyoruz diye kafayı yiyebilirsiniz. Ben şahsen yedim zira...





Oyunun başından sonuna kadar bizimle olacak mızrağı aynı zamanda çeşitli oymalarla güçlendirebileceğiz.

Eh, bir elimizde mızrak kesin olduğuna göre diğer elimize ne alacağız? Kalkan değil, o kesin. Kalkanı emekli ayırmaya karar vermişler; onun yerine daha akıcı ve rakibin hamlelerini karşılamaya, kaçınmaya dayalı dövüşe abanmışlar. *Origins*'de kalkanın arkasına sığınıp rakibi tüketerek bitirmek sıkıcı olduğundan iyi de bir tercih olmuş. Artık tam bir Spartalı gibi savaşın göbeğinde yer alacağız bu sayede. Yetenekler de *Origins*'deki gibi sırayla açtığımız daha büyük bir yetenek ağacı yerine küçük ama aralarından tercih yapmamızı gerektirecek, çok daha aktif kullanmaya dayalı bir hal almış. Savaşın göbeği demişken oyunda yüzlerce askerin birbirine gireceği büyük meydan savaşlarına da hazırlayın kendinizi.

Antik Yunan haritası oyunda 27 bölgeye ayrılmış durumda ve her bölgenin kendine ait bir lideri bulunmakta. Harita üzerinde kırmızı ve maviyle ayrılmış şekilde göreceğimiz bu bölgelerdeki temel amaçlarımızdan biri de o bölgenin liderini çeşitli şekillerde zayıflatmak; yeterince zayıfladığında karşı taraf saldırıya geçiyor ve biz de bizzat meydan savaşında rol alıyoruz. Aynı şekilde düşman da bize ait bölgeleri zayıflatabiliyor, öyle olduğundaysa savunmada yer alıyoruz. Bu savaşları hikâye gereği otomatik olarak kazanacağımızı varsaymayın, eğer ordumuzu iyi yönetmezsek ve kayıplarımız yüksekse geri çekilme ve bölgeyi kaybetme riskiyle de karşı karşıya kalacağız. Bu galibiyet ya da mağlubiyetlerin etkisi hikâyede de ortaya çıkacak diyorlar ama tam ne ölçüde hissedileceğini oyunu oynayınca göreceğiz.

Eldeki verileri toplayınca umutlarım yeşeriyor *Odyssey* için. *Origins*'in güzel ve başarılı yaptığı her şeyi bir adım daha öteye taşıması garanti gibi duruyor. Kimisine *Origins*'in daha parlak renklere sahip olanı gibi gelebilir, özellikle de Mısır'ın Helenistik akıma kapılmış Yunan taraflarının mimarisinin çok aynı olmasıyla o illüzyona kapılmamak zor doğrusu. Ama durup eşelediğinizde kolaya kaçan ve eski hatalarına düşmeye niyeti olmayan bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu düşünüyorum -sırf Ubisoft'un ne zamandır ayak sürüyüp pas geçtiği Isu konusuna el atması ve RYO yanını tamamen kucaklamasıyla bile beni kazandı doğrusu. Ha, bir de tabii doğma büyüme Egeli biri olduğum için beni zayıf yanım olan Ege'den vurmuş olması da var. Şimdi bu izlenimi Ekim ayına da taşıyabilirse tam da "*Odyssey*" adına yakışan, destansı bir yolculuk beklentisindeyim. 5 Ekimde Ege sahillerinde buluşalım Kassandra ve Alexios!

ISU VE YUNAN TANRILARI ARASINDAKI BAĞ

Şimdi, öncelikle "Nedir bu Isu?" sorusuna cevap verelim: Isu, Dünya'da insanlardan önce var olmuş, kadim ve çok gelişmiş bir uygarlık. Aynı zamanda Those-Who-Came-Before (Önceden-Gelmiş-Olanlar) ve First Civilization (İlk Medeniyet) olarak anıldıklarına da şahit olabilirsiniz. Serinin özellikle modern zamanlarda geçen kısmı büyük ölçüde bu medeniyetin geride bıraktığı artefaktların peşinden koşmakla geçiyor zaten. Bu sefer özellikle etkilerinin büyük olduğu döneme gidiyor oluşumuz bir yana, bu ırkın üyelerinin doğrudan Yunan tanrılarından bazılarına karşılık geliyor olması önemlerini de ciddi şekilde arttırıyor.

Mesela başımızın belası Juno, aynı zamanda Etrüsk mitolojisindeki Uni adındaki tanrıçanın karşılığına geliyor ve bunun Yunan mitolojisindeki karşılığı da Zeus'un kıskanç ve kinci eşi Hera. İnsanlığın davasına daha sempatik yaklaşan Minerva'nın karşılığıysa Athena. Bunun dışında sadece çizgi romanlarda kısaca bahsi geçen Saturn (Cronus), Venus (Afrodit), Consus (Prometheus), Hermes gibi bazı Isu'lar da mevcut fakat asıl iki karakter var ki oyunda ne şekilde yer alacaklarını merakla bekliyorum. Bunlardan ilki olan Jupiter'in Etrüsk karşılığı bazı kitaplarda Tinia diye anılıyor ve bunun Yunan'daki karşılığı doğrudan Zeus. Ancak elimizde bir de Juno'nun sürekli "sage" formunda dirilerek karşımıza çıkan kocası Aita var -ki bu durumda onu nereye yerleştireceğimizi kestirmek güç. Tahminde bulunmam gerekirse, Aita bu dönemde aslen ölmüş ve arada bir Isu DNA'sı içeren bedenlerde yeniden doğuyor oluşu onu Hades rolüne uygun kılıyor; zira Etrüsk inancında yeraltı dünyasına verilen isim de yine "Aita". Hatta biraz daha çılgın tahminlerde bulunacak olursam Ubisoft'un özellikle karakterlerin Leonidas'ın soyundan geldiği ve Isu kanı taşıyor oluşunun üzerine basıyor olması Kassandra ve Alexios'un Aita'nın reenkarnasyonlarından olabileceğini de düşündürtmüyor değil hani...

Ha, bu arada unutmadan... Mitolojiye göre Truva Savaşı'nın Hera ile Athena arasındaki anlaşmazlıklardan çıktığına değinmiş miydim?





Sokrates'le felsefi sohbetlerimiz ne kadar derinlemesine olacak, Sokrates'in söyledikleri gerçekteki görüşleriyle örtüşecek mi, o da merak konusu.

KISA KISA ODYSSEY

• Projenin ana yükünü Ubisoft Quebec üstlense de, projeye dâhil olan dokuz stüdyo daha var: Ubisoft Montréal, Montpellier, Kiev, Bükreş, Şangay, Pune ve Singapur Stüdyoları, Spearsoft, Technicolor Games.
• Odyssey ya da bizde bilinen ismiyle Odesa, ünlü Yunan ozanı Homeros'un ünlü destanlarından birisidir (diğeri de İlyada'dır). Aynı zamanda destansı, ruhani yolculuk anlamına gelecek şekilde de kullanılır. Homeros'un bu destanı bugün İzmir-Aydın arasını kapsayan, o zamanlar İyonya diye bilinen bölgede yazdığı tahmin edilmektedir.
• Origins'in Senu'sunun yerini Ikaros adında yeni bir kartal alacak. Umuyorum ki kanatları balmumundan değildir...
• Assassin sembolü yerine Yunan alfabesindeki "lambda" sembolü kullanılmış: Λ. İşin tarihsel olarak güzel uydurulmuş yanıysa Sparta ordusunun bu sembolü gerçekten de kalkanlarının üzerinde kullanmış olması.
• Özel yeteneklerden biri "Sparta tekmesi". Ama "THIS. IS. SPARTA!" diye kendiniz bağırmanız gerekiyor.
• Set halindeki eşyaları bulup hep birlikte giyerseniz çeşitli set bonusları kazanabileceksiniz.
• Halkın ya da korumaların gözü önünde cinayet, hırsızlık gibi işlere kalkışırsanız başınıza AC2'deki gibi ödül konulacak.
• Başınızdaki ödül büyüdükçe Origins'deki Phylakes benzeri ödül avcıları da sizi avlamaya başlayacak.
• Oyundaki karakter seviyesi sınırı 50 olacak.
• Kassandra ve Alexios oyundaki karakterlerle cinsiyet ayrımı yapmadan romantik ilişki yaşayabilecekler.
• Medusa ve minator gibi mistik bazı yaratıklarla da karşılaşacağımız söyleniyor. Artık yine halüsinasyon mu olur yoksa Isu'nun genetik deneyleri mi, orası muamma.
• Harita ekranında bir "Quick Save" fonksiyonu da olacak.
• Sosyal gizlilik, kalabalığın içine karışma gibi özellikler oyunda olmayacak.
• Kafanıza giydiğiniz kapüşon otomatik olarak göğüs zırhınızın rengini alacak.
• Aşil gibi efsanevi bazı karakterlerin de düşman olarak karşımıza çıkabileceği söyleniyor (Topuğuna nişan alın!).
• Bizzat gitmesek bile oyunda Atlantis şehrine dair bir şeyler bulmayı bekliyorum. O potansiyeli harcamazlar herhalde?

OYUNA ASSASSIN KOYMAYI UNUTMUŞLAR

Eh, oyunun ismi Assassin's Creed olduğundan herkesin "Peki Assassin'ler nerede?" diye sorması normal. Ancak internette dönen tartışmalardan gördüğüm üzere çoğunluğun atladığı bir nokta var: Assassin's Creed oyunlarının odak noktası aslında hiçbir zaman sadece suikastçılar olmadı; onların inançları ve prensiplerine yoğunlaşıldı hep. Oyunun isminde bile geçiyor ya zaten, Assassin's CREED diye (Türkçe çevirisi Suikastçının İnancı/Öğretisi).

Odyssey'in bu noktada suikastçılar portakalda vitaminken, İlk Medeniyet'in beşiğinde geçiyor olması da bu yüzden önemli ve mantıklı aslında. Origins'de teşkilatın kökenine inip öğretilerin nereden geldiğine, nasıl kurulduğuna bakış attık; şimdiyse daha da derine inip o fikirlerin kaynağına, orijinal "özgür irade vs. düzen" çatışmasına ve İlk Medeniyet'e ait artefaktların nasıl oluştuğunun detayına ineceğiz.



İNCELEME





İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Automobilista	7	-
Battletech	6+	78
City of Brass	6	71
Creepy Road	6	-
Dark Souls Remastered	9	83
Detroit: Become Human	7+	78
Friday the 13th: Killer Puzzle	8	-
Frostpunk	8	84
Judgement: Apocalypse Survival Simulation	7	72
Metropolis	5	-
MLB: The Show 18	8	82
Monster Hunter: World (Upd.)	-	-
Oddmar	8	89
Out of the Park Baseball 19	9	-
Pillars of Eternity II: Deadfire	9+	88
Pit People	7	78
Pizza Connection 3	2	55
State of Decay 2	5+	69
The Forest	9	83
Total War Saga: Thrones of Britannia	7	76
Yakuza 6: The Song of Life	8+	83

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
39 Days to Mars	124
Agony	114
Ancestors Legacy	90
Budget Cuts	110
Bus Simulator 18	103
Cook Serve Delicious 2 (Upd.)	129
Cultist Simulator	112
Football, Tactics and Glory	91
For the King	108
Forgotton Anne	109
House Flipper	122
Jurassic World Evolution	100
Lego: The Incredibles	113
Mario Tennis Aces	98
Medieval Shopkeeper Simulator (EE)	129
Moonlighter	128
Onrush	88
Prey: Mooncrush	130
Prismata (EE)	126
Slay the Spire (EE)	127
Street Fighter: 30th Anniversary Collection	116
The Awesome Adventures of Captain Spirit	125
The Crew 2	104
Tower of Time	99
Turmoil (GNK)	131
Unforeseen Incidents	117
Unravel 2	120
Unworthy	128
Vampyr	92
Wizard of Legend	118
Wreckfest	121
Zero-K	102





Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

ONRUSH

Astığı astık, kestiği kestik

EREN ERYÜREKLİ

Sevgili Barış Manço'nun meşhur "Hey Koca Topçu" isimli eserinin Power Metal gruplarının şarkılarının öykü anlatım tekniklerini hatırlatan epik bir girişi vardır. Osmanlı askerlerinin öyle çok da süpersonik fizik hesapları yapmadan topçularını ayarlamalarını esprili bir dille anlatan ve "Haydi Allah rast getire aman!" diye gazı verip şarkıya giren bu kısmın Onrush'la ne alakası var diyebilirsiniz tabii. İlginç şekilde çok alakası var arkadaşlar. Çünkü siz de her yarış öncesi tam da bu kafayla düşünür buluyorsunuz bünyeyi. "Kısmetse kazanırız", "haydi rast gele" veya "alınyazımızda ne varsa o olur" gibi ultra-kaderci cümleler bu pek de gevşek oyunumuzun mottoları haline dönüşüyor zamanla.

İtlik, hergelelik

Daha oyun başlar başlamaz Codemasters'ın alametifarikası olmuş gerçekçi yarış oyunlarından biri olmadığını anlıyorsunuz *Onrush*'ın. Tam da Kadir İnanır'ın klasik sahnesinde olduğu gibi; "atom fiziğine de profesörlüğe de lanet olsun, bundan sonra itliği, hergeleliği, kumarbazlığı öğreneceğim" demiş gibi firma. Öyle bir 180 derece dönüş yapılmış tarz olarak. Tabii sonradan bu oyunun Sony tarafından kapatılan Evolution Studious'un eski çalışanlarının yaptığını onların da *Motorstorm* serisinde zaten yıllardır bu hayvanlıklarla uğraştığını öğrenip "neyse Codemasters'ın kafasına top güllesi düşmemiş" diyerek rahatlıyoruz. Ama çok da rahatlayamıyoruz zira oyun anında aksiyona geçerek "şunun kafasını ezeceksin" "buna acımayacaksın" diye propaganda gibi üzerimize hızlı bir eğitim kısmı fırlatıyor. "Eh" diyorsunuz "burada düstur böyle demek ki" siz de başlıyorsunuz arabanızla Mad Max'cilik oynamaya.

Peki ama tüm bu velvele niye kopuyor derseniz de oyunun tek kişilik modunda ilk kez düzenlenen, daha önceki hiçbir turnuvaya benzemeyen, her tür hilenin hurdanın mûbah olduğu bir kupada yarıştığınızı anlatan baldırı çıplak bir öykü de mevcut. Ha kimin umurunda orası tartışılır. Tam ben buraya nerden geldim derken zaten kendinizi kaybetmiş şekilde araba parçalamaya, ses hızını aşmaya başlıyorsunuz. Oyun bu kaybolmuşluk ve hız hissini arttıracak şekilde önüme bayır genişliğinde yollar, kanyonlar, açık alanlar falan sunuyor. Yürü ya kulum diyor kim tutar seni, altıma da vermiş turboyu falan... Cidden gittikçe gittiğiniz sonu olmayan pistleri (ki yollardaki kalabalıkta pek de seçilemeyen ve parçalanamayan engellere alakalı alakasız çarpıp, hatta önünde belirip ölmeye aşırı uyuz oldum) var Onrush'ın -ve sürpriz- bu aslında bir yarış oyunu değil!

Olm teker teker gelin lan

Değil, çünkü oyunda ne bir sıralama var ne de zaman sınırlaması gibi bir şey. Siz ve takımınız arkanızdan deli kovalıyor gibi yardırıp karşı takımı egale etmeye çalıştığınız maçlar yapıyorsunuz. Bu 6'şarlı takımlar 4 çeşit arabadan oluşabiliyor veya tek tip araç sınırlaması olan yarışlar da mevcut (Bak hâlâ yarış diyorum... Maç! Maç demem lazım, zaten bu oyun da çok



Şu fener alayından çıkmışçasına parlayan arkadaşlardan sakının.



Yıkımın Matematiği

Yukarda harala gürele dediysem de Onrush'ta başarılı bir maç için çeşitli taktikler de mevcut. Öncelikle rakip araçları duvarlara sürmek, motosikletseniz tepelerine inmek kesin ölüm demek. Aynı şekilde orta ağırlıktaki araçların manevra kabiliyetlerini kullanarak doğru zamanlamayla fake atmak da iyi işliyor. Lockdown maçlarında daire içerisinde adam elemek hayati önemdeyken Overdrive'da o kadar önemli değil şiddet uygulamak. Bunun dışında basıyorsunuz gaza gidiyorsunuz taktik maktik yok!



Kimi pistler rengârenk olsa da çoğunun bu resimle alakası yok.





Kaos, yıkım ve anlamsız şiddet... Onlara da ihtiyacımız var.

Overwatch). E durum böyle olunca maçlar da tam bir harala gürele şeklinde gücü gücü yetene gibi geçiyor. Ortamlar tam bir mezbelelik veya Dingo'nun Ahırı kıvamına geldikçe yaşanan kaosu anlamak ve içeriğinde herhangi bir strateji üretmek zorlaşıyor. Takım çalışmasıysa hak getire. Hatta bu 12 götürgecin kaosu yetmezmiş gibi bir de araya ölsünler diye gariban proletarya minvalinde kimliksiz kişiliksiz araçlar konmuş. Bu arkadaşlar sırf siz daha çok turbo kazanmak için gebertesiniz diye varlar. Dolayısıyla bunları gördüğümüz yerde imha edip turbomuzu köklüyoruz. Bunu yapmamızın yegâne sebebi de öndeysek rakip takım oyuncuların bize yetişememesi, arkadaysak da onlara yetişip sağlı sollu darbelerle eşek cennetine yollamak. Hakkını yemeyeyim *Onrush* bu kaos ortamında hem doğru düzgün kare sayısı düşmeden çalışıyor hem de arabaları darmadağın etmek göze oldukça estetik geliyor. Tam da Mad Max filmlerindeki atmosfere saygılarını sunan bu vurdumduymaz eğlence ve bir şeyleri parçalamanın hazzı zamanla azalıyor tabii. Orda da devreye yeni yarış modları giriyor zaten.

Buraya yarışmak için geldiysen, üzgünüm ahbab, yanlış yerdesin!

Araya alın, aman vermeyin

Bence *Onrush* tüm zevkine karşın halen kemikleri sayılan bir oyun. Neden? Zira bu bahsettiğim yarış modlarından yalnızca ikisi farklı bir deneyim sunuyor ki zaten 4 taneler. "Overdrive" bildiğiniz turboya abanmanızı ve milletle hiç yüz göz olmamanızı gerektiren puan kazanma usulüyle birinci gelinen bir mod. Beni çok da sarmadı. "Countdown" içinden geçmeniz gereken checkpoint benzeri kapıların olduğu ve her geçişte zaman kazandığınız bir mod. Bir tür time trial da denebilir. Burada biraz daha mücadele etmek keyifli zira siz her adam eksilttiğinizde (ki öldüğünüzde mücadeleci online oyunlar gibi biraz bekledikten sonra yarışa tekrar dâhil oluyorsunuz) karşı takımın zamanından eksiliyor, bence eh. Favorimse "Switch" modu. Burada herkes en zayıf araç olan motosikletle başlayıp öldükçe daha ağır ve kodumu oturtan araç tiplerine geçiş yapıyor, haliyle başlangıçta av olan, yarış ilerledikçe avcıya dönüşüyor. Toplamda 3 ölme hakkınız var ve hepsi bitince komple ağır sanayi hamlesi olarak devam ediyorsunuz. Başından sonuna temposu düşmeyen sağlam bir icat. Son modsa "Lockdown". Bu fikir olarak eğlenceli ama uygulamada biraz tavsayan mod nötr renkte dairesel bir alan açıyor ve takımınızla bu alan içinde 5-6 saniye durabilirseniz bir puan kazanmış oluyorsunuz. Lakin bu modda bir kere tempoyu tutturdunuz mu rakibin size yetişip geçmesi ve alanı alması gerçekten çok zor. Misal bazı online maçlarda 0-4'ten 5-4'e getirip maçı aldığımız veya tersi çok oldu. Bu ayarsızlık ilerde düzeltilir mi bilmiyorum ama kemikleri sayılan yapıma yeterli et ağırlığını da sağlayamadığı ortada.

Yollar yayvan, keyfim tavan (bir süreliğine)

Bir de *Onrush*'a ismini veren her araca özgü özel bir turbomuz var. Bunun dolması zaman alıyor ama bastığınızda da beklediğinize değiyor. Sanki arabanın kaputunda birisi varmış da siz motoru köklediğinizde kıçı tutuşmuş gibi tuhaf bir çığlık efektiyle devreye giren bu özellik size korkunç hızlı gitme şansı verirken önünüze çıkanın da vay haline. *Burnout* serilerindeki gibi birkaç çeşit araba kesme yöntemi ve bunlarla alakalı bitmez tükenmez bir kazandığınız puanlar sistemi de hazırolda bekliyor. Oynadıkça açılan milyor tane kozmetik zımbırtı ve *Overwatch*'daki gibi seviye atladıkça gelen hazine kutuları da var. Ama bunlar sadece siz daha fazla oynayın diye konulmuş şantaj makyajdan fazlası değil. Dolayısıyla bu *Overwatch* çakması özelliklerle beni pek yakalayamadı *Onrush*. Oyunun beni esas yakalayan kısmıysa hıza ve yıkıma doyuran, manasızca gaza bastığım kısımları oldu.

Eğlendim mi? Evet. Ama çok uzun bir süre değil. Zaten belli ki Codemasters abiler bize daha ancak olayın başlangıç kısmını sunmuşlar, daha üstüne yeni yarış modları, yeni arabalar falan da gelir bence. Çünkü gelmeli. Gelmezse 3-5 kez açıp, birkaç araba patlatıp, deşarj olup, sonrasında unutacağınız bir oyun olur *Onrush*. Ben kendisini aralıklarla takipde kalacağım ve kayda değer bir şey olursa da burada yazarım zaten arkadaşlar. O zamana kadar eldeki materyal yine de eğlenceli ve vakit geçirtiyor. Hepinize rastgele der, Duman'dan "beni yak, kendini yak, her şeyiii yak" diyerek tematik parçalı vedamı ederim.



- Hız ve araba parçalama hissi çok iyi
- Orijinal yarış (yarış değil maç) modları
- Çevrimiçi maçlarda rekabet hissi güzel
- En kalabalık anlarda bile düşmeyen performans
- Müzikler fena gaza getiriyor
- Kolay anlaşılır yapısıyla herkese hitap ediyor



- Şimdilik çok az yarış modu var
- Çabucak fazla tekrar edip sıkabiliyor
- Hiç olmayacak noktalarda yaşanan kazalar
- Respawn sistemi bazen epey handikaplı noktalarda başlatıyor
- Fiyatı biraz yüksek

6+



Son Karar

Arcade sürüş eğlencesini dibine kadar yaşatan ama tam potansiyeline henüz ulaşamamış bir yapım. Kafa dağıtmak için birebir.

TÜR: Aksiyon / Yarış | **YAPIM:** Codemasters | **DAĞITIM:** Deep Silver | **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (PSN), 180 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/onrushgame

ANCESTORS LEGACY

Atın hızlısı, atanın hırslısı yeğdir

TARIK KAPLAN

Bilgisayar oyunlarında vahşetin bu kadar sık kullanılmasının o kadar da gerekli olmadığını düşünen tek kişi ben miyim? Yani ille zevk almak için birilerinin kafasını gözünü patlatmak, öldürmek, kesmek, biçmek zorunda mıyız? Şimdi bir *Devil May Cry* söz konusuysa evet diyeceksiniz ama... Yani, ona itiraz edemem. Ama mesela strateji gibi minnoş, tatlış, marşmelov kıvamında, pamuksu bir türde (sen şimdi Kerrigan'lara, Yuri'lere, Illidan'lara minnoş mu dedin? - Ö) 'Allah Allah deyip ezer geçer Genç Osman' (galiba böyle değildi) moduna girmeye gerek var mı? Bence o kadar da yok çünkü.

Ancestors Legacy'den şu zamana kadar uzak durduysam (incelemesi de bir ay kaydıysa) onun sebebi bu işte dostlar. Zaten günlük hayatımızda, sosyal medya akışımızda, geç saatte eve dönerken hayal gücümüzde (?) yeterince şiddet manzarasıyla karşılaşıyoruz, bir de neden bunu strateji gibi hiç ihtiyaç duymayan bir türde görmek isteyeyim ki diye düşünüyordum. Şu incelemeyi yazdığım dakikalarda hâlâ da böyle düşünmeye devam ediyorum. Bir de Viking görmekten boynuz kusma noktasına gelmemin ufak bir payı olabilir tabii. Neyse ki oyunun mönüsünde Anglo-sakson, Slav ve Cermen soslu yemekler de varmış, yeni başlayan kuzey alerjim çok azmadı o yüzden. Aperatif falan da değiller ha, her birini iki farklı lideri kontrol ederek oynayabildiğiniz 5 senaryo var.

Oyunu açıp da sinematiklerinde kanlı baltalarla bağıran savaşçılarımı mini mini birimler olarak gördüğümde bu algım yıkıldı ama. Aslında fragmanlarda olmaya çalıştığı kadar brütal değil *AL*. Zaten yeni keşfettiğim üzere Amerikan futbolunu bile yeterince yukarıdan izlersen, birbirlerini öldürmek için kovalayan yüz elli kiloluk adamlar bile bir noktadan sonra o kadar korkutucu görünmüyor. Berserker'larımın düşman askerine bodoslama dalıp gerçekten rakiplerini yere serdiklerini görmek şahane bir tatmin hissi oluşturuyor gerçi onu inkâr edemem. Benzerini ancak *Total War*'larda görebileceğiniz epey güzel savaş animasyonları yapmışlar. Oyunun çoğu da zaten asker çarpıştırmaca üzerine olduğundan en çok buraya özenilmiş. Savaş anında birimlere kaçmak dışında yeni emir verilemediğinden oluşan yığılmaları görmezden gelirsek (Birader az çekil de biz de vuralım!) askerlerimi düşmanın üzerine salmaktan epey keyif aldım her seferinde.

Yağmanın taktiği olmaz

Olayın strateji kısmı nasıl peki? Pek detaylı değil, ama düşününce 10. yüzyılda da insanların pek incelikle düşünülmüş devletler kurduğu söylenemezdi. Yani, Britanya'yı fethe gelmiş bir Viking'den oturup köy kurmasını, ekin yetiştirmesini falan beklemezsiniz en nihayetinde. En iyi bildiğimiz şeyi yapıyoruz haliyle; köyleri yağmala, binaları ateşe ver, fethet ve köylüleri kendin için çalıştır. Köy kurmaktan ziyade küçük yerleşim birimlerini fethederek kaynak yükseltiyoruz. Özgün bir mekanik olmuş bu, oyunun artı noktalarından biri kesinlikle. O fethetme aşamasında binaları yakmak falan da keyifli, insana kendini barbar gibi hissettiriyor. Herkes arada bir kendini barbar gibi hissetmeli en nihayetinde.

Vahşi olduğu için oynamayı ertelerken buradan çıkmam da garip oldu. Neyse. Askerler diyorduk: Çeşitlilik pek fazla değil ama her tür için en az bir özel hareket, gayet basit bir tuzak kurma mekaniği ve iki farklı modla (saldırı ve savunma) taktik anlayışı genişlemiş. Bir *Total War* seviyesine çıkılmaya çalışılmamış ama. Çoklu oyuncu modunu oyuncu azlığından deneyemediğim için çok yorum yapamıyorum ama senaryo modunda hareketlendirilmiş çizimlerle gerçek tarihi olayların anlatıldığı sinematikler var, genel kültür için de bir artı hane koyalım. Eksiği ne derseniz grafiklerin genel anlamda gayet hoş olmasına karşın ışıklandırma konusunda hem sinematik, hem de oyun içinde ciddi problemler olduğunu söyleyebilirim; her şeyi olduğundan renksiz gösterirken pek çok noktada odağı da kaçırmanıza sebep olabiliyor bu sorun. Bir strateji için söylenebilecek en gereksiz eksiyi de böyle ayak üzeri keşfetmiş oldum, bir tebriğinizi alırım.

Başta pek heves etmememe rağmen, *Ancestors Legacy*'nin başında geçirdiğim saatler sonunda son zamanlarda ortaya çıkan en kendine has - klasik strateji oyunlarından birini oynadığımı fark ettim. Benim aradığım kadar detaylı mı? Hayır değil. Arada bir okçuların kendi askerlerimi şişleyip savaş alanından kaçtığını görmek için açar mıyım? Evet açarım. Kulağınıza güzel geliyorsa, muhtemelen sizin de birden fazla kez açtığınız oyunlardan olacaktır.



- Akıcı, vahşi animasyonlar
- Yağma ve yakma mekanikleri başarılı
- Savaşların şiddeti uzaktan bile okunabiliyor

–

- Birim kontrolünün kütüklüğü
- Pek bir taktik derinliği yok

7



Son Karar

Kendine has güzel yanları olan bir GZS bulmak kolay değil bu günlerde.





Ya Vikingler o tahtadan duvarı omuzlarıyla yıkarlar isteseler. Hiç yapmayın daha iyi.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Destructive Creations | **DAĞITIM:** 1C Company | **DİJİTAL İNDİRME:** 67 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-129-ancestor



FOOTBALL, TACTICS & GLORY

Şah ve gol?

ARES AYBAR

Futbolu onlarca insanın peşinden koştuğu garip bir spor olarak da tanımlayabilirsiniz, güzel çalımlar ve şık gollerle süslenen bir şov olarak da. Bu kadar geniş spektrumda gerçek anlamda teknik konularla ilgilenenlerin yüzdesiyse ne yazık ki çok değildir. Oysa futbolun temelinde strateji ve taktikler var. Hatta sahaya diziliş ve maç sırasında teknik direktörlerin yaptığı hamleler nedeniyle yeri gelir satranca bile benzetilir. *Football, Tactics & Glory* bu benzetme temelinde geliştirilmiş farklı bir oyun.

Eşit karelere bölünmüş futbol sahasında sıra tabanlı bir futbol oyunu mantığı kulağa ilginç geliyor, değil mi? Taktiği ve futbolcuları belirledikten sonra maça başlıyoruz. Sırasıyla her takımın üç hamle hakkı bulunuyor. Paslaşarak, çalım atarak, top çevirerek gol atmaya çalışıyoruz. Top rakibe geçtiğinde de oyuncularımızı doğru yerde tutarak alan savunması yapıyor ve çeşitli yollarla topu kapmaya çalışıyoruz. Her futbolcunun yeteneğine bağlı olarak yakınındaki belirli karelerde özelliklerine paralel hamle şansı oluyor. Verdiğiniz komut sonrası sade bir animasyon eşliğinde sonucu görüyoruz. Bazen bir karede iki futbolcu top savaşı veriyor bazen sert bir şutu ve rakip oyuncuların araya girme çabasını izliyoruz.

Oyunun basit bir mekaniğine sahip olduğunu söyleyebilirim. Bu nedenle çok da kafa patlatmadan oyuna alışıp takımınızla başarıdan başarıya koşabilirsiniz. Çok uzun zamandır futbol ve menajerlik oyunlarında gerçekçilik arayan biri için alışma evresi hızlı olmadı diyebilirim. Hamle hakkının yetmediği, beceriksiz futbolcular nedeniyle abuk yerlere giden topu gidip alabilme özgürlüğünün olmadığı veya duran toplarda sadece iki futbolcunun yerini ayarlayabildiğimiz *FTG* şimdiye kadar bildiğimiz oyunların dışında olduğu için uyum sağlamakta zorlanma olasılığı yüksek. Oyun dinamiklerini kafanızda oluşturduğunuzdaysa gidip FIFA oynamayın derim. Yoksa hamle sırasının rakibe geçmesini beklerken güzelim gol pozisyonunu hiç ediyorsunuz.

Kramponları asma vakti

Kariyer moduna minik de bir hikâye eklemişler. Başarılı bir futbolcuyken sakatlık nedeniyle kariyerimize saha kenarında devam etme kararı alıyor, sonrasında takımımızı seçerek galibiyet parolasıyla maçlara başlıyoruz. Her futbol oyununda olduğu gibi ilk Beşiktaş'ı seçtim. Oyun boyutundan ve ücretinden anlaşılacağı gibi herhangi bir lisans anlaşması yok. Zaten basit grafikler ve alternatif oyun anlayışını düşündüğünüzde lisanslı futbolcuların olmaması daha mantıklı. Top Ronaldo'da ama hamle hakkı bitti diye şut çekemeseydi çizgi filmlerde olduğu gibi sinirden çatladığını görebilirdik. Maç sonunda kazandığımız paraları biriktirerek transfer yapmaya çalışmak başlarda zor. Bunu hızlandırmanın en kolay yolu maç öncesi kulüp başkanından gelen görevleri yerine getirmek. Lig galibiyetinin onlarca katı para kazanmak için bir maç boyunca üç defa havadan çalım atmak yetebiliyor. Futbolcuların özellik sayısı bir elin parmaklarını geçmese de antrenman menüsü gayet başarılı. Oyun stilinize ve futbolcunun eğilimine göre farklı yetenekleri açabiliyor, böylelikle sahada gücünüze güç katabiliyorsunuz.

Sıra tabanlı strateji oyunlarını sevmediğimden *FTG*'yi ilk gördüğümde "Ne alaka?" diye düşünmüştüm. Oyunu çalıştırıp daha derinlere indiğimdeyse damağımda garip bir tat bıraktı. Yalnız farklı bir bakış açısıyla futbol oynamak başlarda eğlenceli gelse de bir süre sonra rutin nedeniyle sıkıldım. Aslında tam mobil platformlar için bir oyun olmuş. Günümüzde hız ve çevikliğin çok önemli olduğu futbolu yavaşlatmak, kalıplara sığdırmaya çalışmak sanırım bana uymadı. Yine de burada okuduklarınız sonucunda heveslendiyseniz bir göz atın. Belki de gerçek futbolun böyle olması gerektiği konusunda ayrıntılı bir maille FIFA'nın kapısını çalarsınız. Infantino'ya benden selamlar!



\+

- Farklı bir bakış açısı
- Sevimli ve basit grafikler

\–

- Oyuncu özellikleri çok az
- Bir süre sonra monotonlaşıyor

5



Son Karar

Battle Chess'in basit bir futbol versiyonu.

TÜR: Strateji, Spor | **YAPIM:** Creoteam | **DAĞITIM:** Creoteam | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-129-ftg

Dosya İnceleme

win ps4 one

VAMPYR

Kraliçe mi döver, Hipokrat mı?



İhsan C. Asman



Tüm marazalarına rağmen *Life is Strange*'i keyifle oynayarak benimsemiştim. Haliyle biri gelip bana Dontnod yeni bir oyun yapacak derse süper gaza gelmesem bile o oyunu her türlü takibe alırım. *Vampyr*'se, bir Dontnod oyunu olmasından öte şöyle de bir anlama sahipti benim için: Sayesinde, 2004'te çıktığı gibi oynadığım, takip eden senelerde de ara sıra geri dönerek değişik gidiş yollarını denediğim ve bende derin izler bırakan ve sonrasında aynı tatta benzer bir macera deneyimlemenin pek mümkün olamadığı *Vampire: Bloodlines*'tan yıllar sonra ilk defa, biz oyuncuların kaliteli bir vampir hikâyesi dinleme ihtimalinin belirmiş olmasıydı. Biraz da bilerek, olumlu ya da olumsuz herhangi bir önyargıya sahip olmamak adına oynanış videolarına ve ortalığa saçılan diğer materyallere pek bakmadan sabırla oyunun çıkışını bekledim; elime geçince de büyük bir hevesle ekran karşısına geçtim. Evet, birtakım esaslı hayal kırıklıkları söz konusu ve *Vampyr*, *Bloodlines*'la kolay kolay kıyaslanacak bir yapım değil; ama yılların "susuzluğunu" giderdiğini de gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Zor günlerde yeminine sadık kalmak...

"Temizlikçi çağırsam, iki katı fiyat versem halleder mi acaba? En kötü gümüş hançeri hediye ederim de kuyumcuya bozdurur."

Life is Strange ve Remember Me'nin yapımcılarından...

İspanyol gribi salgını tarihteki en ölümcül salgınlardan biri. İşte oyunumuz da bu karanlık günlerin İngiltere'sinde geçiyor: 1918 yılında Dr. Jonathan Reid, Birinci Dünya Savaşı'nda Fransa cephesinde cerrah olarak görev aldıktan hemen sonra Londra'ya geri dönüyor; ancak dönüş yolunda başına birtakım işler geliyor ve vampire dönüştürülüyor. Oldukça etkileyici bir giriş yapıyor aslında oyun. Dr. Reid dönüşümünün ardından hem kendisine ne olup bittiğini anlamak ve yaratıcısını bulmak, hem de İspanyol gribiyle eşzamanlı ortaya çıkan bir başka salgını daha çözebilmek için vampirlerle ilgili hummalı bir araştırmaya girişiyor. Bu sırada elbette, aynı anda Hipokrat yemini etmiş bir doktor ve kana susamış bir vampir olmanın yarattığı ahlaki ikilemlerin bağrında nefessiz kalıyor bolca. Oyundaki ana merkezimiz Pembroke Hastanesi'nde bir oda olunca da, bu ikilem iyiden iyiye belirginleşiyor; zira burası sağlıklı Londra'ya salgının yayılmasının önünde sağlam kalmış, direnen son kale. Bu şekilde girizgahını yapan oyun, sonraları Kelt mitolojisini de içeren ilginç rabıtalar kurup, anlattıklarını oyuncuya sonuna kadar dinleten ve kısmen enteresan bir vampir masalı haline gelmeyi başarıyor.

Oyunun güçlü yanlarıyla devam edelim: Dontnod her ne kadar küçük bir kısmını resmediyor olsa da muazzam bir 1918 Londra'sı yaratmayı başarmış öncelikle. Yokluğun, çürümüşlüğün ve tekinsizliğin karanlık sokaklarda süregelen dansının farklı suretleri ve o tüyleri diken diken eden uğursuz ritmi, sırasıyla, göze gayet güzel gelen görseller ve pek çok farklı yapımdan tanıdığımız (*Remember Me*, *Get Even* ve hatta *AC: Black Flag: Freedom Cry*) Olivier Deriviere'in usta işi tınılarıyla, hakkıyla hayat bulmuş durumda. Elbette grafikler oyunun AA bütçesi sebebiyle yer yer es verebiliyor: Kare oranı düşüşlerinin yanı sıra arada sırada denk geldiğiniz düşük çözünürlüklü kaplamalar ve yüz animasyonlarında bazı aksaklıklar söz konusu. Diğer teknik sıkıntılar da, 25 saatlik oyun sürem boyunca oyunun dört beş defa çökmesi ve animasyon sahnelerde ara ara sesin gitmesi oldu. Ancak genel anlamda başarılı bir iş çıkarıldığını söylemeliyim.

Sonra, mekânlar gayet özenli. İlk anda hepsi birbirlerine benziyormuş gibi hissettirse de, bir Stonebridge mezarlığı ya da Ascalon Club'a giderken adımladığınız West End sokakları olsun,





bir süre sonra mekân çeşitliliği konusunda ikna oluyorsunuz. Öte yandan Deriviere'in müziklerine takılacak hiçbir kulp yok, gerçekten de oyunun atmosferine cuk oturan bir iş çıkarmış kendisi. Müziklerle birlikte, insanı dinlerken yüz yıl öncesinin salgın günlere götüren, zaten hâlihazırda yeterince sağlam yazılmış diyalogların hayat bulmasını sağlayan kusursuz ses sanatçılığının da altını kalın keçeli kalemle çizmek lazım. Özellikle Dr. Reid'in ses tonu "abi senin sesinden ne olsa dinleriz" hissi uyandırıyor insanda. Kısacası kaliteli içeriği kadar başarılı işçiliğiyle de, vampir efsanelerine birazcık bile aşinalığı olan arkadaşlara oldukça keyifli anlar yaşatacak *Vampyr*'deki diyaloglar (ve bereket ki oyunun büyük bir bölümü bu diyaloglarla geçiyor). Gene gazete kupürleri, etrafta bulacağınız notlar bu keyfi daha da yoğunlaştırıyor. Üstelik arka planda süfrajet hareketi üzerinden anımsatılan kadın hakları, savaşta erler arasında yaşanan eşcinsel ilişki ve elbette 100 yıl sonra hâlâ daha dünyanın en güncel toplumsal meselelerinden biri olan göç meselesi falan olsun, değişik sosyal mevzuların hikâyeye yedirilmesi ekstradan iyi olmuş. Dahası da var da, ben sürprizleri daha fazla açık etmeyeyim.

Oyunun zaten sağlam olan atmosferini daha da yoğunlaştıran bir başka unsur, tutkuyla kurgulandıkları her hali -ve satırından- belli olan karakterler: Lady Ashbury, Lord Redgreave ve daha niceleri... Ama sanmayın ki sadece başroldekilere özenilmiş. Mesela bilhassa yan karakterler inanılmaz derinlikliler ve oldukça özgün bir mekaniğin esas malzemesi konumundalar: NPC tanıma mekaniği. Şöyle ki, haritanın dört farklı bölgesine yayılmış karakterlerin tümüyle ilgili edinilebilecek birden fazla ipucu bulunuyor. Bunlar NPC'lerle konuşarak, belli objeleri bularak ve hatta bazen belli noktalarda "kulak misafiri" olarak edinilebiliyor. Bu ipuçları birtakım yan görevleri tetikleyebiliyor; ama asıl işlevleri karşınızdaki karakteri iyice tanıyarak, onunla beslenmeye karar vermeniz halinde kendisinden alacağınız deneyim puanını maksimize etmek. Gene crafting sistemiyle hastalıktan kırılan NPC'lere ilgili ilaçları yapıp vererek, kan kalitelerini arttırma imkânınız var. Normalde düşman pataklayarak kazanabileceğiniz deneyim puanı 10-20 civarındayken, her anlamda iyice kıvama getirilmiş bir NPC'den beslendiğinizde alabileceğiniz puanlar 2000-3000'lere kadar çıkabiliyor. Ve *Vampyr*'de herkesle beslenebiliyorsunuz ama karakterler birbirleriyle ilişkili olduğundan (elbette kimsesiz serseri ya da garibanlara da denk geleceksiniz), birini öldürdüğünüzde bölgenin bir anda istikrarsızlaşabileceğini ve hatta devam eden kimi yan görevlerin başarısız sayılabileceğini unutmayın. Ve bazı kişilerle beslenmeniz için belli bir cezbetme (mesmerise) seviyesinin üstünde olmanız gerekiyor, bu da hikâyede ilerledikçe olan bir şey.

Bir vampirin itirafları

Esasen tanıma mekaniği şu yüzden ilginç: İlk bakışta size antipatik gelen ya da sempatik/antipatik olsun, her türlü beslenmeye karar verdiğiniz birçok yan karakterle, hikâyelerini dinledikten sonra beklenmedik şekilde empati kurar hale gelebiliyorsunuz. Bu sayede Reid'in yaşadığı ahlaki ikilemlerin oyuncuya da yansıtılması hedeflenmiş ve aslında fena bir iş de çıkarılmamış. Uzun zamandır bir oyunda karşılaştığım NPC'lerle bu denli duygusal bir bağ kurmak mümkün olmamıştı ve bunda iyi yazılmış arka hikâyeler kadar bu mekaniğin payı da var.

Mesela ben ilk oyunumda beslenmek bahanesiyle

1918 İspanyol gribi salgını

Tarihte, insan topluluklarının başına gelen en büyük salgınlarından biri İspanyol gribi. Vamypr'de yarattığı yıkım ve çaresizliği gördükten sonra "Acaba abartıyorlar mı ya?" diye düşünebilirsiniz ama emin olun abartmıyorlar. Zira bu salgının ilk 24 haftasında hayatını kaybeden insan sayısı AIDS'in 24 yılda öldürdüğü insan sayısına eşit, bir senede öldürdüğü insanların sayısıysa Kara Ölüm olarak anılan vebanın 100 yılda öldürdüğü kişi sayısına denk. Düşünün yani yıkımın boyutlarını. O dönem yaklaşık 500 milyon kişi (sadece Avrupa'da değil, tee Pasifik'teki küçük adalara kadar) salgından etkilenmiş ki bu o zamanki dünya nüfusunun üçte birine falan tekabül ediyor. Bugün, İspanyol gribinden ölen kişi sayısının toplam nüfusa oranı %5 olarak söyleniyor ama %10 olabileceğini tahmin edenler de var. Bilim insanları bugün bile donmuş cesetlerden aldıkları örnekler ve o dönemki raporlardan hareketle çalışmalar yaparak, epideminin bugünkü grip türlerinden farklılıklarını araştırıyor.

Salgına İspanyol gribi denmesinin öyküsü de ibretlik: O dönem savaş içerisindeki Fransa, İngiltere gibi ülkeler hastalıktan hayatını kaybeden er ve vatandaşların sayısını gizlemeye çalışırken, İspanya'da benzer bir sansür olmadığından herkes en çok insanın İspanya'da öldüğünü düşünmüş ve grip bu ülkeyle birlikte anılır olmuş. Son olarak, gribin Birinci Dünya Savaşı'nın erken bitmesine yol açtığını düşünen birtakım tarihçiler de mevcut.



Diyalog seçenekleri ve seçimlerimizin sonuçları özenle hazırlanmış. Ama en hayati anlarda seçim şansı olmaması...







"Güzel teyzecim cumartesi pazarı diye her hafta mezarlığıma gelme artık yeter!"



sadece üç kişiyi öldürdüm. Bunu vampir olmanın bana sağladığı bucaksız güçle kibirlenip bazı insanların kaderini belirleme hakkını kendimde görmeye başlamam sebep oldu. Örneğin, hayatını kurtardığım bir serseri yüzünden masum insanların ölmeye başlamasını fark etmek yahut çocukluk arkadaşımın, karısı tarafından uzun zamandır zehirleniyor olduğunu öğrenmek beni olaylara müdahil olmaya zorladı. İlk beslenişim haliyle beni oldukça tatmin ederken, sonrakiler bende olağanüstü bir pişmanlık yarattı. Bu noktada oyunun tek bir kayıt dosyasından ilerlediğini, onun da otomatik olarak yapıldığını söyleyeyim: O kadar ki her şeyi geriye almak istememe rağmen yapamadım. Zaten bu "her oyun için tek kayıt" sistemi *Vampyr*'in alamet-i farikalarından ve bir iki ufak istisnanın dışında, seçimlerinizin sonuçlarıyla yüzleşme anlamında oldukça başarılı işletilmiş. Hem o kadar vakit harcayarak sırlarını öğrendiğiniz kişilerle ilgili acele karar vermemelisiniz, değil mi?

Benim duygusallığımı bir tarafa koyarsak, yan karakterlerin canını bu şekilde almak oyunda bir anda inanılmaz güçlenmek anlamına gelse de, kimseyi öldürmeden oynadığınızda da oyun öyle aman aman zorlaşmıyor. Zira bölgelerin istikrarı insanların sağlıklı şekilde yaşamasına bağlı olduğundan, iyiyi oynamak da bazı açılardan işinizi kolaylaştırıyor denilebilir. Tam tersini yapıp önüne geleni öldüren bir vampir olursanız da, o bölgede düzen dirlik kaybolup ortalık vampir avcıları ve insanüstü yaratıkların cirit attığı bir sirki andırmaya başlıyor. Bu, bir yandan da gereksiz bir ton dövüş demek ve muhtemelen sizi sıkacak bir şey, birazdan detaylandıracağım bunu. Yani Dontnod, ya deneyiminizi zorlaştırmak veya kolaylaştırmak adına sizi birilerini öldürmeye itmeyerek hür tercihler yapmanızı istedi; ya da amacı sizi insanları öldürmeye zorlayarak pişman etmekti ama dengeyi tutturamadı, bilemiyorum. Bu arada o kadar vampir avcısını öldürüyoruz, hepsi de Londra çocuğu, onların ölmesi niye bölge düzenini bozmuyor mesela? İnsanları kurtarmak ve susuzluk ikilemi, diyalog kısımlarından dövüş arenalarına geçtiğinizde ikna ediciliğini çokça yitiriyor maalesef.

Dövüş sistemi kötü diyolla?

Dövüş dedik, değil mi? *Vampyr*'in bu konuda *Dark Souls*'tan esinlendiği her halinden belli. Üç farklı çubuğu gözetmeniz gereken bir sistem var. İlk çubukta sağlık, diğerlerindeyse dayanıklılık (stamina) ve kan düzeylerimiz gösteriliyor. Tıpkı *DS*'de olduğu gibi düşmana kilitlenebildiğimiz, dodge yapabildiğimiz ve farklı vampir yeteneklerimizle ortalığı şenlendirebildiğimiz akıcı ve göze hoş gelen bir sistem. Üstelik bir kere alıştıktan sonra farklı büyü ve saldırıları harmanlamak epey keyifli bir hale gelebiliyor. Yaptığınız her hareket dayanıklılıktan yerken, vampir güçlerimizle de kan çubuğunu tüketiyoruz. Düşmanları sersemletip onları emerek kan çubuğumuzu geri dolduran yeteneklerimiz de mevcut. Sonra, dodge olayını yuvarlanma ya da geriye çekilme olarak değil de, siyah duman formu alıp sağa sola vampir ışınlanması şeklinde yapıyoruz; bu da gerçekten dövüşürken bir vampirmiş hissini vermeyi başarıyor belli oranda. Bir de, crafting'le silahlarınızı geliştirebileceğiniz gibi, kendinize kan, dayanıklılık ve can basabileceğiniz şırıngalar da üretiyorsunuz. Silah çeşitliliği de hiç fena değil. İki elli ya da tek elli artı pompalı vb. kombinlerle ilerlemek mümkün. Düşman çeşitliliğine gelince, fena değiller; sıklıkla vampir avcıları ve alt seviye vampirler olan Skal'larla dövüşüyorsunuz, bir noktada da işin içine klasik vampirler olan Ekon'lar ve azman Vul-

Londra sokaklarında kim kimdir?



SKAL: Bunlar karşınıza oyunun ta en başından itibaren çıkmaya başlayacak, alt seviye olarak algılanan ve aklını ufaktan yitirerek içerisindeki canavara yol vermiş vampirimsiler. Genelde kanalizasyonlarda tecrit içerisindeyken bulabilirsiniz kendilerini. İnsanlar ve diğer vampirlerle iletişimi minimumda tutmaya özen gösteriyorlar ama şehirdeki salgından da sorumlu tutuluyorlar bir yandan.



VULKOD: Bunlar bir tür melez vampir. Ölümlüler kendilerini zaman zaman kurtadamlarla da karıştırabiliyor. Bana biraz VTMB'deki şerifi anımsattılar.



EKON: Reid'in de içerisinde bulunduğu, bizim bildiğimiz anlamıyla klasik vampirler.



THE GUARD OF PRIWEN: Bunlar Londra sokaklarında Reid ve diğer vampirleri avlayan, oldukça fanatik tipler. 1918 yılında başlattıkları ikinci büyük vampir avına bir tür modern haçlı seferi de diyebiliriz. Başlarında gene oyunda sık sık karşılaşacağımız Geoffrey McCullum bulunuyor.



"Git bir yukarı bak bakalım yağmur geliyor mu."

Kasveti ve vahşetiyle kan donduran bir oyun. Ardından da gıdınızda "Soğuk İçiniz" yazısı beliriyor.

Neden Vampyr?

Vampir kelimesinin i yerine y ile yazılışının öyküsü 1700'lere kadar gidiyor. Söylenene göre o dönem Macaristan'da vampir olmakla suçlanan bir adam var ve kelime tarihte resmi evraklara ilk defa, Macarca yazılış şekliyle girmiş. O sebeple Dontnod da bu halini tercih etmiş.



nod'lar giriyor. Boss'lar içinse bir iki tanesi çok keyifli olmakla beraber, genel olarak orta karardı diyebilirim.

Oyun haritasında gidebildiğimiz dört farklı bölge olduğundan bahsetmiştim. Ancak gelgelelim oyunda herhangi bir hızlı seyahat (fast travel) seçeneği bulunmadığından bir süre sonra bir yerden bir yere gitmek baymaya başlıyor. Yol üstünde gereksiz dövüşler fazlalaşıyor ve zorlanmayacağınızı bilseniz bile dövüşmek yerine düşmanların yanından koşa koşa geçiyorsunuz. İkinci problemse arada sırada dolanırken belli noktalarda -mesela bir köprünün üstünde- vampir ışınlanmasını yapabileceğimizi belirten işaretler görüyoruz. Ancak köprüye duman olup ışınlandıktan hemen sonra, aynı mesafedeki karşı evin balkonuna ya da önünüzü kapayan duvarın üzerine ışınlanamamak hem o vampir olma özgürlüğünü baltalıyor hem de nereye gideceğini şaşırtıyor insana. Üstelik yön bulmaya çalışırken ekran altında -bu durumda epey işlevsel olabilecek- bir mini haritanın eksikliği de ciddi anlamda hissediliyor. Zira her seferinde M'ye basıp yön bulmaya çalışmak tempoyu çok düşürüyor. Evet, yön bulmaya yarayan bir vampir hissi (sense) özelliği var ama bu da düşen tempoyu yükseltmeye yetmiyor. Neticede tüm bu fasaryanın ortasında dövüş sistemi olsun, bir yerden bir yere gidip x kişisini öldürmeyi yahut y objesini bulup sahibine getirmek gibi birbirine benzer kalıplara sahip yan görevler ve bölgelerdeki insanları iyileştirmek gibi yükümlülüklerimiz olsun, bir süre sonra tüm albenilerini yitirmeye başlıyorlar. Bu sebeplerle *Vampyr*'den bir açık dünya oyunu sakın ama sakın beklemeyin, çok üzülürsünüz. Beklentiye girmeseniz bile üzüleceksiniz zaten.

Başarısız kan nakli

Aslında bir önceki paragrafta saydığım sorunlar benim adıma nazarlık niyetine geçiştirilebilir şeyler. Şimdi anlatacaklarımsa *Vampyr*'in neden Bloodlines'la kıyaslanamayacağına dair biraz kişisel bir açıklama olacak. İlk büyük üzüntüm yetenek ağacındaki çeşitliliğin, adeta üzerine az bir şey RYO sosu sıkılmış aksiyon oyunları sığlığında olması. İlk bakışta önemli bir eksiklik değilmiş gibi gelebilir ama başka RYO'larda olduğu gibi oyuna geri dönüp farklı yollar denemek isteyenler için büyük handikap. Elbette değişik vampir yetenekleri/büyüleri dövüş sekanslarını çeşitlendiriyor; ama mesela gizlilik temelli bir karakter yaratmamıza olanak tanıyan yahut ek diyalog seçenekleri açmaya yarayacak değişik yetenekler göremiyoruz.



Eh bu da oyuna geri döndüğümüzde deneyecek çok farklı yollar kalmayacağı anlamına geliyor.

Diğer büyük bir handikap da bazı hayati karar anlarına müdahil olamıyor oluşumuz. Spoiler vermeden anlatmak zor ama deneyeyim: Mesela nedense hikâyenin çok ama çok önemli bir noktasında, bayağı kritik bir kararı verme hakkımız elimizden alınmış, direkt ara sahne giriyor, orayı oynarken anlarsınız zaten. Ama hani oyun, oyuncu tercihi / değiştirilemez ana senaryo dengesini o ana kadar hep oyuncu lehine kullanmışken bir anda oluyor bu. Mesela daha demin bizim için hiçbir ehemmiyeti olmayan serserinin tekinin kaderini, elimizdeki üç şıkkı da uzun uzadıya düşünüp tayin etmiştik falan? Gene Reid'in oyundaki en önemli ilişkisi bizim kendi diyalog tercihlerimizden çok ara sahnelerle gelişiyor. Aynı şekilde oyun boyunca yaptığımız değişik tercihlerin oyun sonlarına etkisi de çok sınırlı. *Vampyr*'deki dört farklı son da, öldürdüğümüz NPC sayısına göre şekilleniyor anladığım kadarıyla. Üstelik öldürdüğümüz kişinin masum ya da suçlu olup olmaması belirleyici değil.

Tüm bunlar bir yana, bence *Vampyr*'den bir *Bloodlines* bekleyenlerin karşılaşacağı en büyük sıkıntı şu: Oyunun hikâyesi her ne kadar övgüyü hak etse de, World of Darkness evreninin o girift güç ilişkilerini özleyenler için *Vampyr*'in dünyasındaki çatışma akslarının sadeliği; yani vampir avcılarının, Skal'ların ve Ekon'ların arasına çekilmiş net çizgiler büyük hayal kırıklığı olacaktır. Hiç öyle *Bloodlines*'taki gibi gri alanlar, "vay anam Serhat neler dönmüş" dedirten arkadan vurmalar, beyin yakan politik çekişmeler falan beklemeyin yani. Üstelik Ascalon Club ve West End ortamları biraz daha detaylandırılabilirmiş. Benzer şekilde oyunda kişiselleştirmenin minimumda kalması, farklı vampir klanlarından gelme ya da değişik fraksiyonlarla özdeşleşme gibi meselelerin atlanmış olması diğer başka büyük noksanlar. Kısacası, senaryonun köşe taşlarına müdahil olamama ve farklı build'lerle imkân vermeyen yetenek ağacı gibi sıkıntılarla beraber, maalesef şöyle bir tablo çıkıyor ortaya: Oyuna ikinci kere başladığınızda çok daha iyi ya da çok daha kötü bir adam olmak dışında, geri kalanı %80-90 benzer olacak bir deneyim yaşayacaksınız maalesef... Üstüne üstlük, hiçbir zaman WoD derinliğini bulamayacaksınız.

Perde kapanırken

Sonuç olarak RYO damarı biraz güdük kalsa ve bazı tercihler oynanışı tekrara boğsa da, hikâyesi, sanat yönetimi ve vampir oyunları külliyatına armağan ettiği NPC tanıma mekaniğiyle, bu temayı özleyenlerin kan ihtiyacını kesinlikle yatıştıracak bir yapımla karşı karşıyayız. Zaten WoD'dan gelmiyor ve yazıda sözünü ettiğim derin lore / daha kompleks RYO unsurları veya sağlam bir açık dünya beklentisinde değilseniz, *Vampyr* sizi her türlü tatmin edecektir. Geri kalanları da her şeye rağmen Reid'in hikâyesini dinlemeye davet ediyorum.









+

- Gayet güzel şekillenen ve vampir teması özlemimizi dindiren hikâye
- 1918 atmosferi iç bunaltıcı ve yoğun
- Şahane görsellik, seslendirme ve müzikler
- NPC tanıma mekaniği ve iyi yazılmış karakterler

−

- Yer yer teknik aksaklıklar
- Bazı karar anlarına ve oyun sonlarına tam olarak müdahil olamıyorsunuz
- Güdük yetenek ağacı
- Harita tasarımındaki tuhaf tercihler
- Haliyle oynanış tekrara biniyor

7+

VAMPYR

Son Karar

Bir VTMB olmadığını bilin yeter.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Dontnod | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Steam), 248 TL (Playstore), 210 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** dontnodentertainment.wikia.com

MARIO TENNIS ACES

Tenis topuyla boss dövmek mi?

İPEK ATAM

Nintendo'nun en iyi yaptığı iş oyuncuya saf eğlence sunmak hiç şüphesiz. Son oyuncağı Switch için geliştirdiği oyunları düşününce bunu bir kez daha görüyoruz. Bu eğlence treninin son vagonu da *Mario Tennis Aces* oldu. Elinden her iş gelen Mario, *Odyssey*'de dünyaları gezdikten sonra, şimdi de biraz tenis oynamaya karar vermiş. Çok da iyi yapmış.

Mario Tennis Aces, 2005 yılında *Game Boy Advance* için çıkan *Mario Tennis: Power Tour*'dan beri ilk kez adventure modu içeriyor. Wario ve Wuigi'nin lanetli bir raketle kandırdığı Luigi'yi kurtarmak için ufak bir maceraya atılıyorsunuz. Bu macera; vuruş tekniklerinin öğretildiği, her yeni bölgenin gediklisini tenis maçında yenerek ilerlediğiniz ve her bölgede bir boss savaşı yaptığınız, toplamda 6-7 saat süren bir oynanış sunuyor. Çeşitli raketlere ve kortlara erişim sağlamak için adventure modunu bitirmeniz gerektiğinden, oyun sizi bir nevi bu modu oynamaya zorluyor diyebilirim. Her ne kadar tenis topuyla boss pataklamak saçmalık derecesinde zevkli olsa da bütün boss dövüşleri aynı şekilde ilerlediği için kısa sürede "bitse de gitsek" moduna giriyorsunuz.

Adventure modu dışında, istediğiniz kuralları ve kortu seçebildiğiniz serbest maç, turnuva ya da Joy-Con'ları raket gibi kullandığınız Swing modu mevcut. Joy-Con'ları bölüşerek arkadaşınızla maç yaptığınızda, *Mario Kart 8 Deluxe*'ta olduğu gibi, eski dost split-screen devreye girerek nostalji seven bünyeleri yine coşturuyor.

Partiye herkes kendi raketini kendi getirsin

Ancak diğerleri bir yana, eğlencenin tavan yaptığı yer hiç kuşkusuz turnuvalar. Bilgisayara karşı oynayabiliyorsunuz tabii ama esas heyecan arkadaşınızla ya da online yapılan turnuvalarda yaşanıyor tabi ki. Bildiğiniz tenis olan simple mod ya da enerjinize dikkat ederek özel vuruşlar yapabildiğiniz standart mod arasından da seçim yapabiliyorsunuz turnuvada. Enerjiniz doldukça zamanı yavaşlatmanız veya her karakter için farklı yapılmış animasyonlarla özel vuruşlar yapmanız mümkün. Bu çok daha zevkli olmakla birlikte, stratejik düşünmenizi ve zamanlamanızın iyi olmasını da gerektiriyor. Ama "ben bunlara dikkat etmekle uğraşamam, gerçekçi bir tenis maçı istiyorum" diyenler için simple mod seçeneği olması da güzel olmuş. Vuruş teknikleri çok çabuk öğrenilse de, uzmanlaşmak ve doğru zamanda doğru hareketi yapabilmek için bayağı bir maç yapmanız gerekecek ayrıca. *Mario Kart*'ta olduğu gibi, Mario'nun kankaları, düşmanları gibi tanıdık gelen karakterler seçilebilir durumda. Turnuvalara katılırsanız her ay açılacak gizli karakterler de var. Karakterlerin özel vuruş animasyonuysa çok şık olmuş. Ancak adventure modunda kazandığınız raketleri seçmek dışında bir özelleştirme yok maalesef. Maçlarda atmosferse şahane. İzleyiciler (*Odyssey*'de üstüne bastığınız tipleri izleyiciler arasında görmek çok tatlı bir saçmalık ya) ve ses efektleri direkt havaya sokuyor. Topa vuruş hissi ve tokluğu da çok başarılı.

Swing moduna gelecek olursam, o bana biraz sorunlu geldi. Odanın orta yerinde tenis oynama hissi güzel tabii ama, top genellikle istemediğiniz yerlere gidiyor, kontrol pek sizde değil. O yüzden ben tercih etmedim. Belki daha sonra Lobo desteğiyle daha efektif olabilir. Swing'de henüz online yok ayrıca.

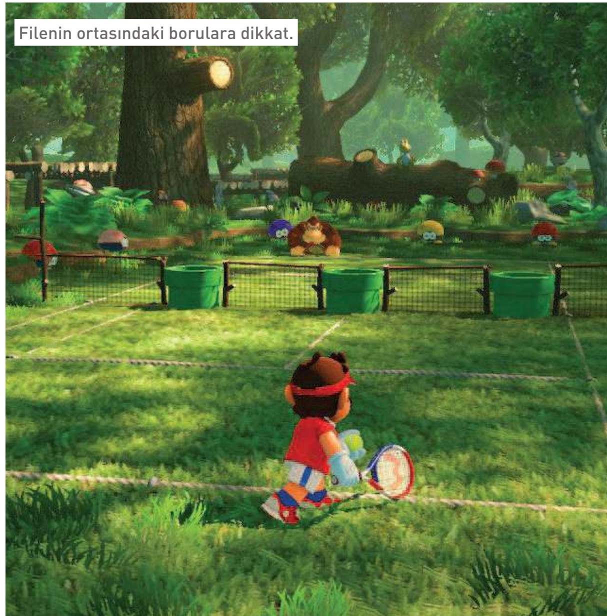
Mario Tennis Aces'te online maç yapmaksa aşırı rahat. Sistem çabucak bir rakip buluyor ve 10 saniye içinde maça giriyorsunuz. Ancak burada bağlantı göstergesine dikkat edin, zayıf gözüküyorsa iptal edin derim. Lag yüzünden maçı kaybederseniz pek hoş olmuyor zira. Ayrıca bağlantı iyi gözükse bile maç ortasında bazen lag olabiliyor yine de.

Ben oyunu genelde elimde oynadım ama ekrana bağlıyken de görüntü gayet güzel. Ama zaten Nintendo deyince grafikten çok oynanabilirlik ve eğlence ön plana çıkıyor, eh oyun da bu konuda müthiş bir iş çıkarmış. "Bir maç daha yapayım" diye diye kapatamadığınız, eğlenceyi iliklerinize kadar hissettiren bir oyun olmuş. Ayrıca (herkeste birer Joy-Con olmak üzere) 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla da oynayabileceğinizi düşünürsek, tam bir parti canavarı.



Canım split-screen!





Filenin ortasındaki borulara dikkat.



- Saf eğlence
- Atmosfer havaya sokuyor
- Karakterlere özel vuruş animasyonları
- Kısa sürede başka oyuncularla eşleşebiliyorsunuz

−

- Adventure modu daha iyi olabilirdi
- Bazı bağlantı sorunları
- Swing modu biraz sorunlu

7



Son Karar

Eğlencenin dibine vurabileceğiniz, oyun gibi oyun.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Camelot | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** mariowiki.com

TOWER OF TIME

Bir durdur, bi' şey diyeceğim

HAZAL ÇAMUR

Modern hayattaki en değerli şey artık para değil, zaman. Vakit nakittir sözünü düşünecek olursak, nakdin hükmü vakit kadar büyük değil. *Tower of Time*'sa toplanan altınlardan, yükseltilen seviyelerden daha büyük bir gücü önümüze sunuyor. Evet, zamanı. Böylece klasik RYO'ların zırhını kuşanmış, ancak bir *Baldur's Gate* kadar hikâye bazlı olmamakla birlikte *Icewind Dale*'ın tadını bir şekilde damağa çalan bir yapım olarak PC'lerimize konuk oluyor.

Daha önce erken erişimde incelediğim ve o zamandan bu yana büyük güncellemeler geçirmiş olan *Tower of Time*, ne mutlu ki o zaman vadettiklerinden hiçbir şey kaybetmemiş, hayal kırıklığına mahal vermeden tamamlanmış. Böylece ben de bir oyuncusu olarak onun başından aradığımı bulmanın verdiği bir tatminle kalktım.

Tower of Time, aynı isimli, tepetaklak olarak toprağa batmış bir kulede geçiyor. Bu kuleye girişimizle birlikte bu klasik klasik RYO, gerçek zamanlı strateji elementlerini de sergilemeye başlıyor. Çünkü bu "Zaman Kulesi"nde gireceğimiz çatışmalarda zamanın kontrolü bizim elimizde. Böylece düşmanlar üzerimize doğru koşarken zamanın akışını kontrol ederek taktiklerimizi yapıyor, saldırı ve büyülerimize yön veriyoruz. Zaman akışı normal dönerken de yaptığımız taktiğin meyvelerini yiyoruz. Ya da hezimetini yaşıyoruz :)

Elbette bunların hepsi akış içinde gerçekleşiyor. Biz taktikleri kurar ve uygularken, yavaşlatılmış şekilde de olsa düşmanlar üzerimize koşmaya ve saldırılarını savurmaya devam ediyor. Böylece "gerçek zamanlı" kısmından hiçbir şey kaybetmemiş oluyoruz.

Kulelerde ışıksızım

Fakat bu oyuna RYO demişken bir türlü kurgusundan bahsedemediğimi fark ettim. Hemen o eksiği kapatalım. Nedeni belirsiz bir kıyametin ardından geçen 1000 yılın ardından başlıyoruz oyuna. Toprak çorak, yağmurlar tehlikeli, her bir lokma değerli. Fantastik bir dünyada yaşanan kıtlık eşliğinde, bir zamanlar "bir şeylere" sebep olmuş antik bir kahramanın anılarını dinliyoruz. Bir çocuk olarak başladığımız oyunda keşfettiğimiz *Tower of Time*'ın ta kendisi olan ters duran kuleyle birlikte maceramızda ilk gelişmeler yaşanmaya başlıyor.

Yıllar sonra bir yetişkin olarak kuleye döndüğümüzde çocukken keşfettiğimiz ve bizimle konuşan sahipsiz tahta oturuyoruz. Tahta oturan ana karakteri orada bırakıyor ve bu defa yanımızda gelen diğer iki karakterle kuleyi keşfe çıkıyoruz. Bu sırada geride bıraktığımız karakterimizse kulenin kontrolünü oturduğu yerden eline alıyor.

Bir şekilde iki popüler türü melezleyen yapımda kurgudan öte keşfetme arzusu ön planda. Dahası, yine bir RYO denilince akla gelen bilmeceler ve gizemler de yerli yerinde. Doyurucu olduğu kadar merak da uyandırıcılar.

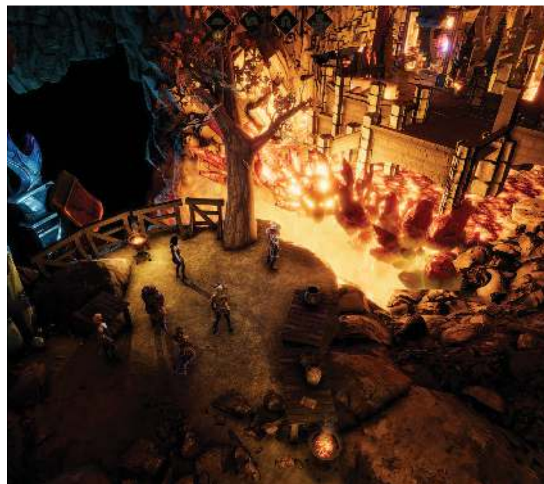
Parti kurarak ilerlenen oyunda bizi bekleyen sürprizlerin yanı sıra, düşman çeşitliliği de bir başka kıvamında olan etmen. Yetenek ağacı konusunda bize geniş bir oyun sahası sunuyor ki farklı kombinasyonları deneme fırsatı sunduğu için ona minnettarım. Tecrübe puanlarımızın keşiflere dayalı olması ilginç bir özellik. Bu da oyunun keşfe verdiği önemin altını çizen cinsten.

Son olarak zorluk kademelerinden de bahsetmek gerek. Güzel bir çeşitlilik sunan oyun hikâye odaklı oyuna imkan verdiği gibi zoru sevenlere ter döktürmek için de zorluk seçeneklerinde işleri iyice karıştırıyor.

50 saatlik oyun süresi, kulenin 13 katına karşılık gelen 13 bölümü, zorluk seviyesi, klasik RYO unsurlarını başarılı biçimde kullanışı ve zamanı avuçlarımızda taşıması ağır bir sorumluluk olarak bırakması göz önüne alındığında *Tower of Time* başarılı bir yapım. Ben sevdim, eller alsın.

İzometrik açı, saran hikâye, uzun oyun süresi, özgün mekanikler... İnsan bir RYO'dan daha ne ister?







- Dursun zaman
- Strateji için geniş bir alan yaratıyor
- Sağlam klasik RYO anlayışına sahip
- Bulmacalar
- Cilalanmış görsellik

−

- Harita bazen anlamsızlaşıyor
- Düşman dalgaları kimi zaman bezdirici olabiliyor

8



Son Karar

Zamanın gücüüü bende artıııık.

TÜR: RYO | **YAPIM:** Event Horizon | **DAĞITIM:** Event Horizon | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-129-tot

JURASSIC WORLD: EVOLUTION

Bir ada dolusu dinozor... Ne ters gidebilir ki?

CAN ARABACI

Çocukluğu fosforlu bir T. Rex iskeletini tamamlamanın peşinde geçmiş biri olarak Jurassic Park'ın bendeki yeri çok büyük. Yeni filmler iyice çerez niyetine izlenecek aksiyon filmleri kıvamına gelmiş olsa da ilk filmin benim jenerasyonumdaki birçok kişiye muazzam etki ettiği ve hatta bazılarımıza paleontolojist olma arzusu kazandırdığı bir gerçek. O konudaki hayallerim yıllar içinde yitip gitti belki ama dinozorlara olan ilgim hiç değişmedi. O yüzden *Jurassic World: Evolution*'ı elime alır almaz ilk yaptığım şeylerden biri de 20 küsur sene öncesinden ezberlediğim dinozor isimlerini anımsamaya çalışıp, "Şuraya da sevimli, mutlu bir dilophosaurus koyal- ayy, raptorla kavga etmeye başladılar!" şeklinde oldu.

Jurassic World: Evolution tam bekleyeceğiniz türden bir oyun. Ne eksik ne de fazla. Kosta Rika açıklarındaki takım adalardan Isla Matanceros'ta anahtar teslimi yapan oyun sizden dinozorların DNA'sıyla oynamanızı, dünyanın dört bir yanında kazılar yapmanızı, park sakinlerinizi eğlendirmenizi bekliyor. Tam olarak bu sırayla değil tabii, adaya ve parktaki duruma bağlı olarak önem sıralaması değişebiliyor. Matanceros'ta daha çok eldeki türleri mükemmelleştirmeye, parkın mekaniklerini ve işleyişini çözmeye çalışıyorsunuz. Bu sırada da filmlerden tanıdığımız bazı karakterler sürekli konuşup tartışarak size eşlik ediyor. Bu karakterlerin diyalogları ve seslendirmeleri genel olarak çok kötü. Bir tek orijinal filmdeki karakteriyle dönüş yapan Jeff Golblum'un seslendirdiği Dr. Ian Malcolm'u çok başarılı buldum. Gerek söyledikleri ve fikirleri gerekse de seslendirmesi 10 Goldblum üzerinden 10 Goldblum'luk bir performans sergiliyor. Ancak Dr. Henry Wu'nun kötü olmak için triplere girdiği, Cabot Finch'in Türk filmi fabrikatörlerine taş çıkarttığı diyaloglar sıkça gözlerimi devirmeme sebep oldu.

Neyse, siz kulağınızda bu seslerle adayı ve dinozorlara nasıl bakacağınızı iyice öğrendikten sonra diğer adaları da yavaş yavaş açmaya başlıyorsunuz. Genellikle bir adada 3 yıldıza ulaştığınızda bir sonraki açılıyor ve her adanın farklı koşulları ve kendine has özellikleri mevcut. Mesela Isla Muerta'da sıklıkla şiddetli fırtınalar çıkıyor, Isla Tacaño sizi bütçeniz eksiye geçmiş olarak başlatıyor ve oradan toparlamanızı bekliyor, Isla Pena diğerlerine göre daha sınırlı ve dar alana sahip... Orijinal kitap ve filmin geçtiği Isla Nublar'sa tamamen sınırsız kaynaklarla kafanıza göre takılabileceğiniz bir nevi "sandbox" modu sunuyor. Burada tamamen gönlünüze göre takılabilmek müthiş -fakat diğer adalarda da geçerli



Elinizdeki tüfekle yaralı dinozorları vurup iyileştirebiliyorsunuz. Siz iyileştirmeseniz o dilophosaurusun kazanma şansı yok zaten.


Bazen işi gücü bırakıp dinozorları izlemeye dalmış bulabilirsiniz kendinizi.



Trix Avrupa'yı ve dünyayı dolaşıyor

Şu ana kadar bulunan neredeyse tüm örnekleri Kuzey Amerika'dan çıkmış olan T. Rex'leri yakından görmek için bugüne kadar Amerika'daki müzeleri gezmek dışında bir şansınız yoktu... Ta ki 2012 yılında Hollandalı paleontolojistler işe el atana kadar.

12 metre boyunda, kemiklerinin %80'i bulunabilmiş bu fosile Hollandalılar tam da o aralar tahtı varislerine devreden kraliçe Beatrix'in anısına "Trix" adını vermişler. Şu ana kadar keşfedilen en yaşlı T. Rex iskeleti olan Trix, eksik parçalarının da 3D yazıcıdan bastırılarak tamamlanmasıyla birlikte Leiden'deki bir müzede sergilenmeye başladı. Bu aralar Avrupa turunda olan ve Barcelona'dan yakın zamanda Paris'teki Museum National d'Historie Naturelle'e geçen Trix'i imkanınız varsa görmenizi tavsiye ederim. Özellikle de Trix'in 30 yıllık hayatına etki eden hastalık, enfeksiyon ve dövüş izlerini bile tespit etmiş olmalarını görmek tam da benim gibi küçüklüğünde paleontolojist olmak istemiş birinin rüyası gibiydi.

Avrupa gezisine falan çıkacak olursanız Trix Çin'e de uğradıktan sonra 2019'da Hollanda'daki yuvasına, Leiden'e geri dönecek. Paris'tekini kaçırırsanız aklınızda olsun.



olan bir yerden sonra işlerin fazlaca kolaylaşması bu adada daha da bariz şekilde öne çıkıyor.

Siz işleri rayına oturttukça gittikçe kolaylaşıyor ama yine de güzel bazı fikirleri var oyunun. Araştırma, Eğlence ve Güvenlik konusundaki üç dalda birer tane danışmanınız var ve size belli aralıklarla çeşitli görevler veriyorlar. Bu görevleri yaptıkça size görevi veren departmanla aranız koyulaşırken, diğerleriyle hafifçe açılıyor. Tutup da bir departmanı komple boş verirseniz gelip şalterinizi indirip parkı sabote edebiliyorlar. Aranızı çok iyi tutarsanız da daha zor olan ada görevlerini alıp yeni teknolojilere, araştırmalara kapı açabiliyorsunuz. İsterseniz daha sonra eski adalara dönüp buraları yeni kazandığınız teknolojiler, dinozorlarla donatmanız da mümkün.

Bütün bunların büyüsü sizi bir süreliğine kapıp götürüyor. Yaptığınız araştırmalar sonucunda dinozorlarınızın DNA'sını çeşitli başka hayvanlarla birleştirip çeşitli özelliklerini arttırabiliyor, onları ziyaretçilerin gözdesi haline getirebiliyorsunuz. Dünyanın dört bir yanına kazı ekipleri yollayıp yeni dinozor fosilleri çıkartıyorsunuz. Park sakinlerine neyi ne kadara satacağınızın hesap kitabını yapıyorsunuz... Ama ilk 10-15 saatin sonunda tam bir balkabağına dönüşüyor oyun; hep aynı döngünün içine kısıldığınızı hissediyorsunuz. O noktada helikopterden Indominus Rex'e uyuşturucu dart atmak bile sıradan bir hal aldığı için heyecanınızı büyük ölçüde yitiriyorsunuz. Yine de daha kısa aralıklarla, dört dörtlük kurulmuş ve işleyen bir parkta salınan, avlanan dinozorları izlemek keyifli olabiliyor tabii.

Aynı yaşamın kendisi gibi, *Jurassic World: Evolution* da bir yolunu bulup kanınıza girmeyi başarıyor. Günler, haftalar boyunca sıkılmadan oynayacağınızı söyleyemem ama bir yerden sonra arada bir açıp birkaç saatliğine parkta stres atmak için hiç de fena bir tercih değil doğrusu. Otçul ve etçil dinozorların kafeslerini ayırmayı unutmayın yeter...

DİNOZORLAR VE EVRİM ÜZERİNE İLGİNÇ BİLGİLER

■ **Amerika başta olmak üzere dünyanın azımsanmayacak bir kısmı dinozorlar ve ilkel insanların aynı dönemde yaşamış olduğu yanılgısına düşmektedir. Oysa dinozorların yok oluşuyla ilkel insanların ortaya çıkışı arasında tahmini bir 65 milyon yıl kadar bir süre geçmiştir. Kısacası Taş Devri çizgi filmi aslında tarihi açıdan doğru değildir (Hadi canım!!).**

■ **Dinozorların Dünya'da egemen oldukları Triyas, Jura ve Mesozoik çağlarda iklim çok daha sıcak ve oksijen seviyeleri de şu ankinin dört katından daha fazlaydı. Bu cömert koşullar ve kaynaklar zaman içerisinde dinozorların bedenlerinin gitgide büyümesine ve bugün "devasa" saydığımız boyutlara ulaşmasına sebep oldu. Bugün tutup da dinozorları o zamanlar oldukları halde gerçekten klonlayabilsek her şeyden önce kaynak ve oksijen yetersizliği çekeceklerinden ömürleri çok da uzun olmayabilirdi yani.**

■ **Jurassic Park ve daha nice dinozor konulu medyanın aslında birçok dinozoru yanlış şekilde aktarmış olduğu gibi acı bir gerçek bulunmakta. Mesela filmde velociraptor olarak geçen dinozor aslında büyük ölçüde "deinonychus" adındaki türe yakındır. Gerçek raptorlarsa aşağı yukarı bir hindi boyutunda, vücudu tüylerle kaplı olan bir dinozordur ve paleontolojistlerin tahminlerine göre daha çok günümüz kuşlarını andırmaktadır. Bu da bizi hayallerinizi yıkacak başka bir teoriye getiriyor...**

■ **...çoğu paleontolojist ve tarihçiye göre aslında dinozorların soyu tükenmedi: Birçoğu zaman içinde günümüzde hâlâ etrafımızda yaşayan kuşlara evrildi. Bunlardan en travmatik olanıysa bir zamanlar "Dinozorların Kralı" olarak bilinen, 20. yüzyılın en karizmatik dinozorlarından Tyrannosaurus Rex. 2007 yılında yapılan bazı keşifler, T. Rex kemiklerinin günümüz tavuklarınınkine yakın olduğunu ve aralarında evrimsel bir bağlantı olduğunu ortaya koydu. Araştırma şu noktada doğrudan "T. Rex'ler tavuğa evrildi" diyemiyor olsa da bundan sonra tavuk döner yerken iki kere düşünün. Yarın öbür gün gerçekten T. Rex klonlanacak olursa ülkede stoğu biten akrabalarının hesabını sizden kesmeye gelmesin...**

■ **Crichtonsaurus adındaki zırhlı ve topuz kuyruklu dinozor ismini Jurassic Park kitaplarının yazarı Michael Crichton'dan almaktadır. Türkçe çevirisi de olan kitapları bulup okumanızı tavsiye ederim. Bu noktada Michael Crichton'ın aynı zamanda orijinal Westworld filminin de yazarı olduğunu hatırlatarak minik bir genel kültür bilgisi daha katayım araya. Zaten şöyle bir durup düşünürseniz iki seri arasındaki paralellikler gözünüze çarpmaya başlayacaktır.**



- **Jeff Goldblum ve şahane Ian Malcolm performansı**
- **Dinozor çeşitliliği**
- **Filmlerin ikonik müziklerini ve sesleri**
- **Yakın çekimde dinozorların hareketlerini izlemek (bir süreliğine) eğlenceli**

—

- **Genel karakterler ve seslendirmeler**
- **Oyunu durdurma seçeneği yok**
- **Bug'lar bazen çok can sıkıcı hale gelip zevkinizi öldürebiliyor**
- **Yeterince farklı mekanik yok ve bir yerden sonra çok tekrara bağlıyor**

6+



Son Karar

Dinozor türlerini ezbere bilecek kadar meraklısıysanız keyifli saatler geçirtebilir. Sadece tycoon oyunu olarak bakıyorsanız çok da tavsiye etmem.

Parkınız işlemeye başladığında şöyle bir geriye çekilip işlerin yürüyüşünü seyretmek büyük keyif.



Her Jurassic Park'ın değişmez ve vazgeçilmez üyesi: Tyrannosaurus Rex!



TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Frontier | **DAĞITIM:** Frontier | **DİJİTAL İNDİRME:** 214 TL (Steam), 178 TL (PSN), 145 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** jurassicpark.wikia.com




Bina-birim üretim sistemlerini nasıl rahat ediyorsanız o şekilde ayarlayabiliyorsunuz.

ZERO-K

Buraya övgü dolu başlık yazacaktım, yazamadım

BUĞRA ÖZKAN

Bir oyunun süsünü, grafiğini hep ikinci planda değerlendirmişimdir çünkü çoğu zaman o oyunun ondan önce vurgulanması gereken çok daha tuhaf eksiklikleri ya da hataları olur. Bu kez durum biraz farklı. Şaşırtıcı biçimde farklı.

Zero-K, umut vadeden bir yapım. Bünyesinde barındırdığı ayrıntılara baktığınızda bedava oluşuna şaşırıyorsunuz. Birçok oyundan daha zekice harmanlanmış özelliklere sahip. Bunların belki de çoğuna değinemeyeceğim ama önemli kısımları belirtmezsem oyunun varlığına ihanet etmiş olurum.

Zero-K sessiz kalan gerçek zamanlı strateji kategorisinde yeni bir yapım. *StarCraft*'tan tutun da, *Planetside*'a kadar birçok oyundan ufak tefek alıntıları var. Generalinizi oluşturarak başladığınız maceranız, tek başınıza ya da başka bir arkadaşınızla co-op oynayarak, seviye atlayıp, generalinize yeni özellikler katarak devam ediyor. Eğer canınız sıkılır ve daha rekabete dayalı oynamak isterseniz, çoklu oyuncu modunda diğer oyunculara karşı oynayabilir ya da Planet Wars modunda galaksinin hâkimiyeti için 3 gruptan birine dâhil olup, yaptığınız savaşların sonucuna göre bir gezegeni ele geçirebilirsiniz. Bu hâkimiyet size bir artı sağlamıyor ve grubunuzu siz seçemiyorsunuz ancak klanınızın ismini duyurmak için güzel bir sistem.

Ancak *Zero-K* için bana kalırsa Planet Wars kısmı üzerinde durulması gereken bir nokta değil. Basit bir sistem ve bir artısı yok. *Zero-K*'nin güçlü noktası oynanışında. Baştan söylemeliyim ki *Zero-K*, benim gibi daha defansif ya da yavaş oynamayı seven adamlara göre değil. Hızlı savaş sistemi ve yayılmacı üs anlayışı sürekli aktif oynamayı seven, bir nevi APM kasabilecek kişiler için.

Çünkü karakter sınırı vardı

Oyunda bir ırk seçimi yok ancak o kadar çok birlik çeşidi var ki, inanın aramıyorsunuz. *StarCraft*'tan Zergling'lere benzettiğim Glaive'lerden tutun da, *Dune 2000*'deki ya da *C&C Generals*'daki roketatar barındıran jiplere kadar onlarca, hatta kesin sayı vereyim, 143 tane farklı birlik var. Üstelik bunların çoğu bir diğerinin gelişmişi bile sayılmaz. Çoğu birliğin birbirinden çok farklı özellikleri var. Kimisi hızlı ve etkisiz, kimisi yavaş ama güçlü, kimisi roket atıyor, kimisi EMP bombası atıp düşman birliklerini durduruyor, kimisi kalkan görevi görüyor… Çeşit çok, taktikler sınırsız ve bunu destekleyen haritalar ve birliklerin özgün yetenekleri şahane bir ortaklık oluşturuyor.

Çoklu oyuncu modunda 16v16 yapabildiğinizi söylemiş miydim?

Vaktinde *Ancient Wars: Sparta* ya da *Fate of Hellas* gibi ikinci kalite strateji oyunlarında gördüğüm "hurda toplama" mekaniğini burada görmüş olmak beni şaşırttı. *Zero-K*'de her türlü bina ya da birlik, yok olduğunda ardında bir hurda bırakıyor ve bazı birlikler bu hurdaları kullanarak size fazladan metal sağlayabiliyor. Özellikle bina üretimlerinin "sürekli" olarak ayarlanabilmesi ve sizin bu iş için defalarca birlik butonuna basmanız gerekmemesi yüzünden zaten üst sınırı olmayan birlik sayısını arttırmak, oldukça fazla metal gerektiriyor.

Enerjiyse en büyük sorun. Oyunda birçok enerji üreten bina olsa da binaların genel olarak fazla dayanıklı olmayışı ve sizin sürekli genişlemek zorunda kalmanız bu binaları risk altında bırakıyor. Bu aşamada benim gibiler "ya koyarım bir iki kule, savunur" diye düşünebilir ancak kulelerin de çok dayanıklı olmadığı düşünülürse, en iyi savunmanın saldırı olduğu anlayışıyla hareket etmeniz sizin yararınıza olacaktır.

Oyunda gerçekten anlatılacak çok şey var. Detaylar ağzımda hoş bir tat bırakırken genel yargımı belirtmeliyim. *Zero-K*, türünün geçmiş yapımlarından zekice derlenmiş, üzerine katılmış ve bunu yaparken süslemesi unutulmuş ya da vakit bulunamamış bir yapım. Bu türün sevenlerinin bu oyundan hoşlanacağına eminim. Grafikleri pek göze hoş gelmese de iyileştirilebilirlik potansiyeli düşünüldüğünde, son yıllarda ortaya çıkan en iyi strateji oyunlarından birine bakıyor olabiliriz.



- Birlik çeşitliliği
- Harita çeşitliliği ve çoklu oyuncu modu üst düzey
- Şaşırtıcı yapay zeka dokunuşları



- Müzik
- Grafik
- Arayüz

8



Son Karar

Geliştiricileri bu oyunun ardını bırakmaz ve grafikleri de dâhil geliştirmeye devam ederlerse eSpor arenasında bile iş yapabilir.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Zero-K Team | **DAĞITIM:** Zero-K Team | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** zero-k.info

BUS SIMULATOR 18

Her otobüs trafiğe takılabilir

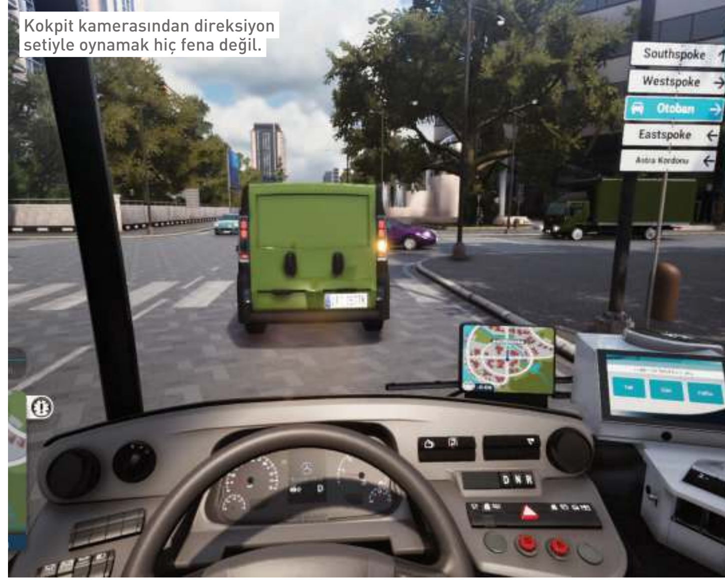
NOYAN AKATLI

Haziran ayında, gerçek hayatta yakından tanık olduğum, ortamlarının içinde yaşadığım iki oyunla içli dışlı oldum, gönüllü olarak hem de: Biri hemen odamın penceresinden, geçen yazdan beri izlediğim apartman inşaatına bakarak ve yan daireden gelen çekiç - matkap sesleri arasında ev tadilat - temizlik işlerine giriştiğim *House Flipper,* diğeri de semtimin dışına çıkmak için eski sıklıkta olmasa da ara sıra kullandığım belediye otobüslerinin öyküsünü anlatan *Bus Simulator 18.*

Bir düzenli, iki uzman bileti

Türkçe çeviride az ama rahatsız edici hatalar var maalesef, ara başlıktan da gördüğünüz gibi. Belli ki iyi niyetli ama ömründe belediye otobüsüyle ilgisi olmamış bir arkadaş yapmış çeviriyi. Gene de Türkçe altyazı - çeviri artı puandır benim gözümde, her oyun için.

Bus Simulator 16'yı oynamıştım birkaç yıl önce, dergiye de yazmıştım hatta. Biraz bahsedeyim, gelen yenilik az çünkü. Kontak anahtarı, kısa farlar, otobüs kabini ışığından, bedensel engelli kızağını açma düğmesine kadar detaylandırılmış bir şehir içi belediye otobüsünü kullanıyoruz. Hız sınırlayıcıyı açınca saatte 50 km'yi geçmiyor süratimiz. Geçerse bazı noktalarda aşırı hız cezası geliyor çünkü; kırmızı ışık ihlali, kaldırıma çarpma gibi olumsuz durumlarda gelen deneyim puanı ve para cezaları gibi. Otobüs duraklarının önündeki boşluğa sağ sinyali de çakarak yanaştığımızda, otobüsü çizgilerin içinde durdurup, geriye sayan kronomotre saniyeleri fazla geçmeden kapıları açmayı da başardığımızda (büyükşehirlerin keşmekeş trafiklerinde kulağa ne güzel geliyor yahu, saniyesine kadar dakik bir otobüs) deneyim puanını hanemize, parayı da bilet ücretleriyle beraber şirketimizin hesabına yazdırıyoruz. Belli seviye ve para miktarlarına ulaşınca yeni otobüs alabiliyor ve yeni hatlar belirleyip o hatlara kiraladığımız sanal şoförleri, yeni otobüslerimizi atayabiliyoruz.



Kokpit kamerasından direksiyon setiyle oynamak hiç fena değil.

2018 sürümündeyse kaçınmak gereken çukurlar, durakların biz otobüsle geçtikçe deneyim kazanıp yolcu sayısını artırması ve doğal olarak, biraz da grafiklerde yenilikler göze çarpıyor. Yolcuların konuşmalarındaki cümle ve seslendirme çeşitliliği artmış gibi ama birkaç saat sonra aynı sözlerin sürekli tekrarlandığını duymaya başladım (oyunda da pembe dizilerin son bölümleri üzerine sesli yorum yapabiliyor otobüs yolcuları). Son durakta meşrubat bardağını alma, değerli eşyasını unutan yolcunun peşinden koşma gibi minik görevler eklenmiş. Biraz daha çeşitlilik daha iyi olabilirdi tabii.

Direksiyon seti ve klavyeyle oynarken sorun yaşamadığım, fps düşmeleri olsa da pek takılmayan, kalburüstü bir yapım olmuş *Bus Simulator 18*. Hafif simülasyon seviyorsanız ve şehir içi otobüs şoförlüğü ilginizi çekiyorsa şans verebilirsiniz. Çokoyunculu mod da mevcut ayrıca, biraz daha karmaşık - gerçekçi havada simülasyon sürüşü seçeneği de var. Trafiğin kargaşaya dönmediği, kavgasız, kalabalıksız bir otobüs yolculuğunda direksiyon başında bilet kesme şansınız var işte, en az 8-10 saat eğlenebilirsiniz rahatsızlıkla. "Son durak, Oyungezer'in diğer sayfalarının yolcusu kalmasın!"

Otobüs Yolcuları

Çok az bilinen, 1961 yapımı, uzun zaman önce TV'da hayranlık ve şaşkınlıkla izlediğim, sanatsal değeri yüksek, etkileyici bir Türk filmi. Yönetmen: Ertem Göreç; Oyuncular: Ayhan Işık, Türkân Şoray; Müzikler: Ruhi Su, Yalçın Tura. İstanbul'un aşırı kalabalık, çarpık yapılaşma gibi sorunlardan yorulmamış eski, güzel halini görmek için bile seyretmeye değer.


MAN otobüs, İETT'nin kullandığı model, sevdiğim ayakta durma köşesi.



- Eğitim ve senaryo modunun sevimli yanları var
- Yolcuların konuşmaları, trafik kuralları, küçük şehir atmosferi
- Dikkatli kullanmak ödüllendiriliyor
- İETT'nin sarı MAN otobüsünün aynısını kullanma olanağı



- Fps düşmesi gibi teknik sorunlar
- 16 sürümüne göre yenilikler yetersiz

7



Son Karar

Çok iddialı olmayan ama kendisini oynattıran, sevimli bir şoförcülük oyunu.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Stillalive Studios | **DAĞITIM:** Astragon Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 57 TL (Steam), 49 TL (Playstore)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-129-bus



THE CREW 2

Ben hiç iyi bir oyun yazamayacak mıyım?

YİĞİT TEZCAN

İyi oyun yazamıyorum, onu anladık. Ama kadının da yanlışını buluyorum hep. Size bir sorum var dostlar: Meralay adında bir kızdan hoşlanıyorum (Miralay değil, dikkat). İsmi biraz ilginç, evet. Ama gülmeyin derim ben, hani bir şey de demeyin neme lazım. Neyse bu Meralay ilginç birisi: Şiirden hoşlanıyor ama edebiyattan nefret ediyor, kalabalıklardan nefret edip, Cumartesi akşam Kadıköy'e gitmek istiyor, oyunları seviyor ama PC düşmanı, kendisinin bir feminist olduğunu söylüyor ama diğer kadınlardan hiç hoşlanmıyor. Onunla ne zaman yakınlaşsam, kalbime bir buz torbası koyarak eve dönmek zorunda kalıyorum.

Siz değerli Oyungezer okuyucuları, ne yapmalıyım allasen bir söyleyin.

Bir Meralay, bir de The Crew 2

İlk oyunuyla kitleleri peşinden sürükleyen, Top 10 listelerini alt üst eden, oto sanayilerin vazgeçilmezi olan, sokak çetelerine tekneler aldıran *The Crew*'ın ikincisi çıktı. Adı da *The Crew 2* oldu (aferin ona). *The Crew 2*'de asfaltta, toprakta, suda ve havada yarışıp akrobasi yapabiliyor, fast fav'la hızla araçtan araca geçebiliyor ve damarlarımızda akan adrenalinin esiri olabiliyoruz. Yani en azından kâğıt üzerinde böyle. Tüm bunlar yetmezse, adrenalin bağımlısı dostlarımızla ekibi topluyor, devasa ABD haritasının üzerinde hep birlikte... sıkılabiliyoruz.

Bence otomobillerin üzerine kurulu bir açık dünya fikri gayet hoş. Zira *The Crew 2* oynarken, eğer kapalı offline yarışlardan birisinde değilsek, diğer oyunculara rastlayabiliyoruz. Mesela bir kırmızı ışıkta yan yana gelip, gaz vererek mesajımızı yolluyor ve... hiçbir şey yapamıyoruz. Neden mi? Çünkü birimiz sağa, birimiz sola gidiyoruz. Bizi ortak paydada birleştiren hiçbir şey yok. Oyunu oynadığım tarihte sadece bu oyuncuları gördüğümüzle kalıyorduk. Evet, bu bile görece



mutluluk veren bir şey olabilir ama gönül isterdi ki rastgele bir rota çizilsin ve biz bu rota üzerinde yarışabilelim. Kafayı yiyeceğim, hatta sanırım yedim ama oyunda böyle bir seçenek bile yok.

Oyun sıkıcı bir DVO'nun henüz alpha günlerindeki hali gibi: Devasa bir dünya var, minyatür bir ABD haritasında görünmez bariyerler arasında gezebiliyorsunuz, hatta tek tük de olsa başka insanlar görüyorsunuz ama maalesef yapacak bir şey bulamıyorsunuz. Oyunun tek oyunculu modu kötü DVO görevlerini yapıyormuş gibi hissettiriyor insana. Yani şöyle diyeyim: Eğer sadece single takılacaksınız ve diğer oyuncularla hiçbir iletişiminiz olmayacaksa, *WoW* mu oynarsınız yoksa *Baldur's Gate* mi? Sıkıcı üç beş yarışı, drifti ve akrobasi yarışmasını üst üste, tekrar tekrar yapmanın zevkli hiçbir tarafı yok.

Oysa ki elde eğlencemize eğlence katacak, çeşitlilikle bizi can sıkıntısından koruyacak farklı araçlarla yarışabiliyoruz. Elimizde müthiş bir potansiyel var; fakat hepi topu yapabileceğimiz üç-beş şey var.

Oyunda ilerlerken karşımıza bir "fame" ve "follower" mekaniği çıkıyor. Namımız yürüdükçe ve takipçimiz arttıkça, daha önceden katılamadığımız kilitli yarışlar açılıyor. Yine farklı sınıflardaki yarışları, uygun otomobilleri alarak açabiliyorsunuz; mesela touring yarışları için touring araç lazım. Biz follower hikâyesine dönelim: Bu sistem, yarışların ve sürüşün kendisi kadar banal; zira interaktif bir tarafı yok. Bize "dur lan saçmalayıp takipçi kaybetmeyeyim" diye düşündürten bir mekanik de mevcut değil. Evet, oyunda takipçi bile kaybedemiyoruz.

The Crew 2'de "lan ne saçma şey" veya "bunu kim yazdı kıh kıh kıh" diyebileceğimiz türden bir hikâye de yok (selam *NFS*). Tek tük diyaloglar var ve bu diyalogları yazan kişi hakkında herhangi bir espri bile bulamadım (öyle böyle kabız olmadım). Öyle ki artık *NFS* oynarken aslında zulüm çekmediğimi ve keyif aldığımı bile düşünüyorum. Çünkü en azından olan bitenin saçmalığına gülüp durabiliyor, hikâyeyi tahmin etmece oynuyor, ya da ne bileyim en kötüsü kafamdan Türk filmi senaryoları yazabiliyordum.

Oyundaki harita kocaman, devasa, süper düper. Cidden harika bir iş, bravo. Manzaralar ve bitki örtüsü çeşitli ve inandırıcı. Arkadaşlarınızla manasızca keşif yapmak istiyorsanız hoşunuza gidebilir (var böyle insanlar). Gelgelelim zaman zaman cansız göründüğü de oluyor. Yola çıkan tilki, geyik gibi detaylarıyla saymazsak, haritada yolculuk yapmak son derece sıkıcı ve cansız. Los Angeles, San Francisco gibi şehirlere gireyim, şöylece bir canlanayım diyorsanız daha fena: 300'le gelen bir otomobil tarafından hakkın rahmetine kavuşturulmadan 0,1 saniye önce kenara sıçrayabilen yayalar dışında, belediyenin mimarlık bürosundaki bir maketten fazlası olduğunu söylemek zor.

Objektif olmak gerekirse, şunu söyleyebilirim: Tüm eksilerine rağmen, harita oyunun büyük bir artısı.

Devasa Harita

İlk The Crew'da New York'tan California'ya yaklaşık 40 dakikada gidilebiliyordu. Şimdiyse farklı araçlarla, farklı maceralar yaşayarak, yine farklı sürelerde haritayı kat edebiliyoruz. Uçabiliyoruz, daha ne? İlk oyundaki haritayla, ikinci oyundaki haritanın büyüklüğü kıyaslanabilir.

Gerçekten ufak bir Amerika turu attığınız hissine kapılabilirsiniz. Bir de bu haritayı yürüyerek kat ettiğimiz bir RYO'da olduğumuzu düşünsenize! Herhalde birbirinin kopyası NPC'ler görmekten içimiz kıyılırdı.







Yazıda geçen "sonsuz" knife flight.



Fıstık yeşili Audi TT RS alan herkes otomatik olarak Steam arkadaş listeme eklenecektir.



Soldaki konteynırlara bakarak az ileride Haydarpaşa İskelesi'nin olduğunu söyleyebilirim.

Track Day Zamanı

The Crew 2'de, ABD'de olan yarış pistlerine arabanızla yolculuk ederek gidebiliyor ve pistte tur atabiliyorsunuz (okuduğuma göre drag pistleri dâhil 11 pist varmış; ben ikonik Laguna Seca ve Sebring'e gittim). Gerçekten mükemmel bir fantezi... Ancak oyunun her noktasında olduğu gibi burada da devasa bir hayal kırıklığı mevcut. Zira bu pistlerin gerçeğe yakınlığı yüzde bir civarında desem abartmış olmam. Tamam, lazerle taranmış, bütün detayları gerçekle birebir pistler beklemiyorum ama insanda bir göz, bir nizam olur.

Hani bence insan Laguna Seca'daki corkscrew'a sadece bir defa üç saniyeliğine baksa The Crew 2'dekinden daha iyi bir eğim verebilir.



Spitfire 1942 Acrobatics Edişın, şehrin üzerinde süper alçak uçuş yaparken.



Tam da Ubisoft toparladı, artık oyunları sağlam çıkarıyor derken, ta da!



Hatta online yapısı düşünüldüğünde, teoride kullanışlı olabileceğini de düşünüyorum. Ancak öte yandan oyunun diğer sıkıcı taraflarının, haritaya turlarkenki psikolojime de sirayet ettiğini söyleyebilirim. Gerçekten, tüm disiplinleri denediğim ilk iki saatin ardından, devasa haritaya girişince içimde bir heves kalmadığını fark ettim.

Yalnız oyunda zevkli olabilecek bir şey buldum: Bir arkadaşınızla beraber uçağınızı kapıp, manyak akrobasiler yapıp, süper bir mix video çıkartabilirsiniz. Manyak olur, şahane olur. Ancak köprülerin altından geçerek veya binaların sıyırarak ne kadar süre eğlenebilirsiniz, bilmiyorum.

90-60-155

Arcade bir oyunu, fizikleriyle eleştirmek ancak benim gibi fular yetmezliği yaşayan çakma bir entelektüelin kalkışacağı bir iş olsa gerek. Ama yine de duramıyorum: *The Crew 2*'deki otomobiller tekerlek üzerindeki buzdolabı gibi hareket ederken, çarpışma anlarında beton bloklara dönüşüveriyorlar.

Oyundaki kara araçlarının sürüşü son derece sert ve basit hissettiriyor, hiçbir esneme yok. Sanki evin içinde plastik tekerlekleri çekerek süpürge yapıyoruz (özellikle motorlar felaket). Hadi onu geçtim şöyle zevkle çarpışamıyor veya aracınızı patates de edemiyorsunuz (birkaç tekneyi ters çevirebilmişliğim var). Yandaki otomobillere çarpabildiğiniz vakit (genelde saçma sapan kaçıyorlar) pek fazla bir şey olmuyor, ama bununla da bitmiyor: Yerde giderken bir ağaca veya hatta duvara çarpınca olduğunuz yerde kalıyorsunuz (geriye sıçrama, sağa sola sekme falan yok), uçağın kanadını ağaç dallarına takıncaysa, yine "çaaat" bir anda duruveriyorsunuz.

Ne yalan söyleyeyim, tekneler ve uçaklar konusunda fazla bir bilgim yok ama uçaklarla ilgili muazzam bir saçmalık buldum; anlatmak isterim: Suyun üzerindeyken uçağı yan çevirip alçaktan sonsuza kadar "knife flight" yaparak gidebiliyordum. Çünkü ne yaparsam yapayım, kanadımın ucuyla su arasındaki görünmez bariyeri delemedim (hızlı gelmedikçe). Dikine insem çakılıyordum; altını sürtsem patlıyordum ama yok, o kanadı suya "takmayı" beceremedim.

Uçaklar belki eh, ama kalan araçları sürmek gerçekten de hiç zevkli değil. Öyle dönüşlerde "süper arcade" power slide'lar, motosikletle



heyecan verici uçuşlar ve yere konmalar, "vay bee" dediren abartı şeyler de beklemeyin. Yok abi yok, hiçbir şey yok (imdakkk).

Sesler de son derece tekdüze. Her şey gibi bu da basit tutulmuş, otomobillerin sesleri arasında "off süper" dedirtecek farklar yok, yine çarpışma sesleri de eksik. Hani ne zaman rutin motor sesi dışında bir ses duysanız bir şeyler eksik gibi geliyor.

İçimdeki Pollyanna'yı bir türlü bastıramadığımdan, yine kötünün iyisi bir şey söyleyeceğim: Dağ taş dere tepe demeden havalanıp ve yere konduğunuz offroad modu, haritanın zenginliği sayesinde fena değil. Hani ne bileyim, balık yiyeceğim diye evden çıkıp Norveç Uskumrusu yemek gibi bir fena değillikten bahsediyorum. "Fena değil" türünden başka örneklerim de var, ancak ne olduklarını burada söyleyemem.

Şimdi YouTube'a girin...

Ve "Ankara Crew" araması yapın. Karşınıza çıkan en üstteki videoyu izleyin ve yazıyı okumaya öyle devam edin (Meralaaay). İçinize işleyen tüm buhranları alın ve sayısız aracın, farklı disiplinlerin olduğu, devasa açık haritalı *The Crew 2*'yi hayal edin (ama sakın gameplay videolarına bakmayın). Aklınıza gelen ilk şey, bu yazıyla varmaya çalıştığımız nokta olacak.

Evet, bazılarınız doğal olarak anlayamamıştır. Başka bir açıdan tekrar alayım: *The Crew 2*, flört etmeye hazırlandığınız, 10 üzerinden yedilik bir kadın veya erkek olabilir. Ama kendisi maalesef çok az konuşuyor ve her konuştuğunda canınızı sıkacak bir şeyler söylemeyi başarıyor. Her cümlesinden "hayatı hiç yaşamadığı" ve "anlatacak hiçbir şeyi olmadığı" anlaşılıyor.

Hâlâ anlayamayanlar olduğunu inanıyorum: *The Crew 2*, haritası ne kadar büyük ve güzel, araç seçenekleri fazlasıyla zengin olsa da, bir şekilde keyif verememeyi başarıyor. Kısacası bir şekilde oynayacak bir oyun bırakmadıysanız, yoklukta gideri olabilir (yaş üç, seksizm 100). Fark ettiyseniz yazının temeli tamamen oyundaki "yokluk" hissi üzerine kurulu. Çok inatçıysanız, gider *The Crew 2* oynar, üstüne de enfes bir metafor yaptım diye böbürlenebilirsiniz.

Naçizane, hazır yaz indirimleri varken oynayacak bir sürü şey bulmuşsunuzdur diye düşünüyorum. Ben bu tarafa doğru hiç bakmayın derim. İlla süper arcade yarış oyunu diye kaşınıyorsanız, *Forza Horizon* oynayın. Hadi onu da hallettiyseniz gidip *NFS: Payback* alın daha iyi.

Hatta durun, bir *Midtown Madness 2* vardı; ne oldu ona yahu?



Dağların yakınındayken sıkıntı yok da kapkara arabayla sahile inmeyin, klimaya bir şey olursa pişersiniz içeride.



- Devasa, keşfi zevkli harita
- Serbest modda uçuş ve sürat teknesi atraksiyonları arada bir de olsa heyecanlı oluyor



- Zevksiz sürüş
- Kötü fizikler
- İlerleme süper sıkıcı
- Multiplayer'da hiçbir şey yok
- Her yerinden ruhsuzluk akıyor

4



Son Karar

The Crew 2, kimsenin para harcamasına değecek bir oyun değil. Zaten ne olduğunu iki saatte belli ediyor.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Ivory Tower | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **KUTULU FİYATI:** 380 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (Uplay, Steam), 339 TL (PSN), 33j0 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/The_Crew

Görselde çok öğe olduğuna bakmayın, herkesin oynayabileceği kadar basit bir oyun For The King.





FOR THE KING

Acımasız olma şimdi bu kadar

EGE SAĞIN

Roguelike oyunları severim. Öğrene öğrene her oynayışta bir adım ileri gitmek, bir sonraki denemede şansını artırmak için karakteri veya imkânları geliştirmek ve ansızın gelen ölümün kursakta bıraktığı duygular... *For The King* de masaüstü ve roguelike öğelerini birleştirerek keyifli bir karışım ortaya çıkarmış. Oyunun ortalarında öldüğüm, derin mekaniklerini ve gerekli stratejileri öğrendiğim iki denemenin ardından üçüncü denemem harika gidiyordu. Artık eşyalarım ve birikmiş tecrübemle sıradaki zindanı aşmaya hazırdım. İki dakika sonra bir karakterime büyük bir hevesle aldığım gelişmiş silahı aslında o karakterin iyi kullanamadığını fark ettim. Kısıtlı tur hamlelerimde kasaba kasaba dolaşsam da ona uygun başka silah bulamadım ve o silahla zindana girdim. Üç kişilik ekibe göre dengelenen oyun sürekli ıskaladığı için 2,5 kişiye inmiş ekibime acımadı ve o harika denemem de hüsranla sonuçlandı. Anlayacağınız sistemini anladıktan sonra çok zor olmasa da zindanda hata kabul etmeyen bir oyun bu elimizdeki.

Şirin grafikleri ve acımasız doğasıyla *For The King* iki ayrı senaryo modu ve bir de serbest oynanış modu sunuyor. Her oyunda belli bir sisteme göre rastgele oluşturulan *Civilization* benzeri haritada karakterlerimizi ilerletip kasabalar, zindanlar, düşmanlar ve rastgele karşılaşmalarla etkileşime giriyoruz. Yalnız karakterleri parti olarak değil ayrı ayrı ilerlettiğimiz için savaşa girecekken hepsinin yakın olduklarına dikkat etmek lazım. Yoksa düşman kampına tek karakterle saldırabilirsiniz.

Ana senaryoda ülkenin kralı öldürülmüş ve kaos güçleri dört koldan saldırmaktadır. Bu kaosla mücadele etmek de üç kahramanımıza düşer. Fakat burada bahsedilen "kaos" aslında oyundaki önemli bir mekanik. Her birkaç turda bir ülkedeki kaos seviyesi en fazla 3 olana dek artıyor. Kaos arttıkça düşmanlar güçleniyor ve son seviyeye gelince kaos yaratıkları ekibinizi kovalamaya başlıyor. Çeşitli görevler ve rastgele karşılaşmalarla bu seviyeyi indirerek temiz ve adil bir savaş ortamını korumak oyunun stratejik öğelerinden biri.

Salla pulları zarları

Savaşlarsa oyunun gerçekten parladığı yer. Silahın çeşidine ve birden fazlaysa seçtiğiniz saldırı tipine göre belli sayıda zar atılıyor ve silahın ilişkili olduğu özelliğin puanı da temel başarı yüzdenizi belirtiyor. Tabii bir nebze de olsa zorluk kalması için %95'in üzerine çıkması engellenmiş. Bu yüzden eşya seçimine de dikkat etmek gerekiyor zira bazen yüksek hasarlı ama dört zar attıran bir silah yerine daha düşük hasarlı ama iki zar attıran silah kullanmak daha iyi. Bol bol ıskalamanın nasıl sonuçları olabileceğini ilk paragrafta anlatmıştım. Tüm bu zar atışlarını kolaylaştırmak için de oyunun ikinci önemli stratejik öğesine bakacağız.

Focus puanları, bir zar atışını garantilemek için kullanabildiğiniz bir kaynak. Yalnız gerçekten tek bir zar atışını, komple o eylemi değil. Yani üç zar attıran silahta bir focus puanı yalnızca ilk zarı garantiliyor. Karakterlerin maksimum focus sınırları var ve yenilemek gerekiyor. Sonuç olarak başarılı yönetirseniz sizi zafere götüren bir kaynak bu.

Oyunu üç arkadaş çevrimiçi ya da yerel olarak co-op da oynayabilirsiniz. Bu da ayrıca keyifli bir oynanış sunuyor. Temel mantığını öğrendikten sonra benzerlerine kıyasla çok çabuk bittiği için tadı damağımda kaldı. Tekrar oynamak için de pek bir şey sunabildiğini düşünmüyorum. Yine de uygun fiyatıyla bir kez sonuna kadar gidip bitirmeye değer.

Lore Store

Rogulike oyunların olmazsa olmazı, her denemede kendinizi bir şekilde geliştirebilmenizdir. Bu oyunda Lore Store'dan oynarken bulduğunuz Lore Book birimlerini kullanarak maceranızda işinize yarayacak yeni mekânlar, rastgele karşılaşmalar, karakter sınıfları ve eşyalar alabiliyorsunuz. Fakat karakter sınıfı dışında diğerleri haritada tesadüfen karşınıza çıkabiliyor. Yine de loot havuzuna istediğiniz, sağlam eşyaları atabilmek güzel bir ayrıntı.



- Grafikler çok şirin
- Dolu dolu bir harita sunuyor
- Enfes dövüş sistemi



- Kısa sürüyor
- Tekrar oynamak için pek teşvik yok

8



Son Karar

Tadı damakta kalan keyifli bir roguelike.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Iron Oak Games | **DAĞITIM:** Curve Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Playstore), 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: fortheking.gamepedia.com

FORGOTTON ANNE

Unutulmuş eşyalar diyarı

İPEK ATAM

Bazen bir çorap teki ararız ve hiçbir yerde bulamayız ya hani. Böyle durumlara çok uygun "yer yarıldı da içine girdi sanki" şeklinde bir atasözümüz bile vardır. İşte aslında o çorap, toka, kalem gibi kayıp eşyalar, bir kara delikten geçerek başka bir evrene giderler. Canlı oldukları, yalnızca birer eşya olmadıkları bir evrene. Bu evrende onlara "forgotlings" denir. "Unutulmuşçuklar" diye tatlı bir çevirisini yapabilirim, ama yapmayayım bence, "forgotlings" daha güzel.

Anne, forgotlings diyarındaki iki insandan biri. Diğeriyse Bonku, bu diyarın patronu, yöneticisi konumundaki yaşlı amca. Anne, Bonku'nun henüz bebekken aldığı, büyüttüğü ve şimdi yardımcısı olarak atamış olduğu bir kızcağız. Diyarın işleyişinden sorumlu, herhangi bir terslik olduğunda müdahale ediyor ve Bonku'nun sözünden hiç çıkmıyor. Şimdi müdahale etme kısmında Anne'in tam olarak ne yaptığını biraz açmak gerek. Anne görevini yapmayan, başkaldıran bir forgotling'i "damıtabiliyor". Yani canlılığını çekip alarak onu yeniden sadece bir eşyaya çevirebilme yetkisine sahip. Bunu da kolunda takılı olan "Arca" isimli aletle yapıyor. Bu diyarda canlılık "anima" denilen bir maddeyle sağlanmakta ve Arca aleti de bu animayı depolayabiliyor ya da kullanabiliyor. Oyunun başında, diyarda Bonku yönetimine karşı bir isyan çıkıyor ve Anne olarak görevimiz isyancıları bulmak. İlk başlarda Anne, Bonku'ya tamamen sadık, hiçbir şeyi sorgulamayan bir yapıdayken, ilerledikçe kendisiyle, Bonku'yla ve diyarla ilgili bilmediği birçok şeyi öğreniyor ve kendini, görevini ilk kez sorgulamaya başlıyor. Sonuçta, eşyaların "canlılığını" çekip alma yetkiniz varken ne derece adil olabilirsiniz?

Oyunun en dikkat çekici tarafı, hiç kuşkusuz muhteşem görselliği. Görür görmez insanı hayran bırakan çizgi film tadındaki çizimler, renkler gerçekten inanılmaz. Ayrıca sahne geçişleri de muazzam. Bir odaya ya da ara sokağa girdiğinizde aniden tiyatro dekoru gibi değişen sahne son derece estetik bir hava katıyor oyuna. Buna başarılı müzikleri ve seslendirmeleri de katın. Sadece oynanış bu mükemmellik yumağının biraz geri planında kalıyor. Bir yerlere koşturmaktan ve anima kullanarak ufak bulmacaları çözmekten ibaret olan oynanış, sonlara doğru fazla uzayan ve tekrarlayan sahnelerle biraz bıktırıyor bile diyebilirim.

İsyan, devrim, özgürlük

Yukarıda az bir şey bahsettiğim konu zaten çok ilgi çekici, ama hikâyenin işlenişi ve Anne'in gittikçe farkındalık kazanışı da ayrı güzel. İsyana katılanlar ya da Bonku'ya sadık kalanlar şeklinde ikiye ayrılan forgotling'lerin düzene dair kendi aralarındaki konuşmaları, özgürlük anlayışları sizi bol bol gülümsetecek. Kimi forgotling, Bonku'nun inşa ettirmekte olduğu köprüyle gerçek dünyaya, onu unutan sahibinin yanına dönmek isterken, kimi de canlı olduğu bu diyarda kalmak istiyor. Bu diyardaki forgotling'ler sadece çorap, kalem gibi ufak tefek şeylerden oluşmuyor üstelik. Televizyon, buzdolabı, ayaklı lamba, tabanca, atkı, battaniye, ayakkabı gibi bir dolu eşya var ve bunların görünümleri ve işlevleriyle ilgili yapılan espriler de hiç fena değil.

Oyun, ana teması gereği oldukça hüzünlü. Unutulan eşyalardan oluşan bir diyar nasıl hüzünlü olmasın ki? 2 ayrı sonu olan hikâyede, verdiğimiz bazı kararların da ufak tefek etkilerini görebiliyoruz. Örneğin, daha oyunun başında vereceğimiz bir karara göre, forgotling'lerin bizimle ilgili düşünceleri şekilleniyor ve kararımızla ilgili konuşmalarını duyabiliyoruz. Anne'in Arca aletini, bazı forgotling'leri damıtmak için de kullanabiliyor olduğumuzu ve bazı ahlaki kararların ağırlığını hissedeceğimizi de söyleyeyim bu noktada. Ancak yine de verdiğiniz kararların hikâyede çok büyük etkileri olacağını düşünmeyin.

Forgotton Anne, müthiş görselliği, etkileyici dünyası ve ilgi çekici hikâyesiyle macera-bulmaca türünde son zamanlarda çıkan en iyi oyunlardan biri. Forgotling'leri siz de bir ziyaret edin bence, kendi kayıp eşyanızla da karşılaşabilirsiniz belki.



- Grafikler
- Sahne geçişleri
- Müzikler ve seslendirmeler
- Birbirinden tatlı "canlı eşyalar"
- İlgi çekici hikâye



- Oynanış geri planda kalıyor ve yer yer tekrara giriyor

8



Son Karar

Özgün oyun madalyamız hazırsa takdim edelim hemen.



Anne'in "ne olacak bu eşyaların hali" bakışı.



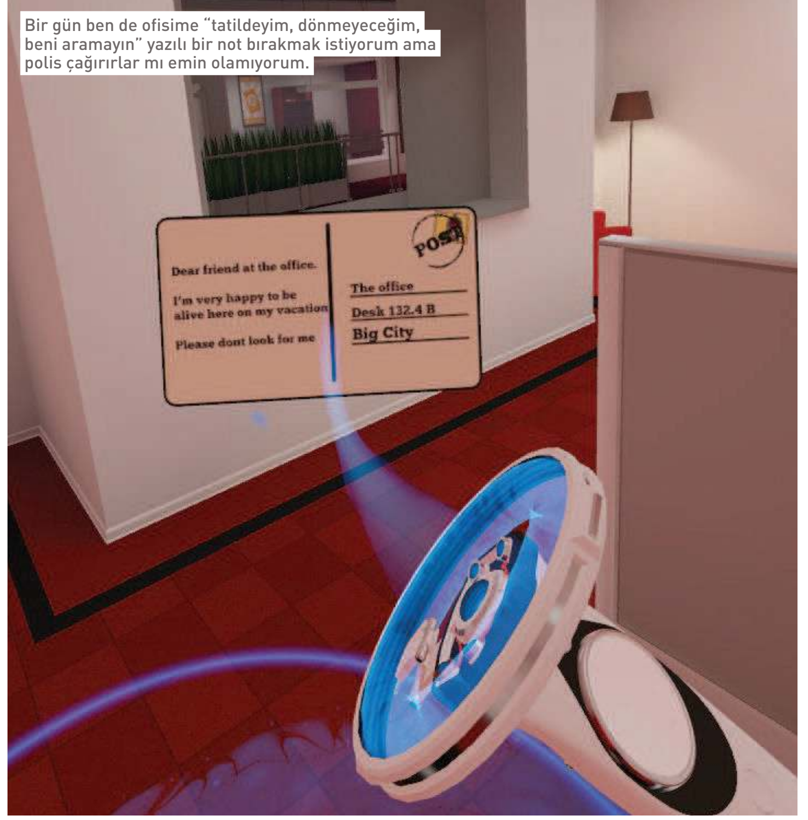


Renkler, arka plan çizimleri muhteşem.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Throughline Games | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 60 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** forgottonanne.wikia.com



Hangimiz kubikıllarımızdan sıkılıp damga savaşı yapmadık ki?



Bir gün ben de ofisime "tatildeyim, dönmeyeceğim, beni aramayın" yazılı bir not bırakmak istiyorum ama polis çağırırlar mı emin olamıyorum.

BUDGET CUTS

Patrona borç vermek

ALİ SEZGİN

Teknolojinin adım adım ilerlemesiyle birlikte yeni meslekler ortaya çıkıyor ve toplumun genelinin yapabileceği meslekler de yavaş yavaş kaybolmaya başlıyor. Düşünsenize; zamanında göçmenleri ve sığınmacıları iş çalmakla suçlayanlar günü geldiğinde robotları da aynı şeyle itham edecekler. Makineleşmeye geçiş öyle bir anda da olmayacak zaten. Robotlar otonomlaşmaya başladıkça, yavaş yavaş personel sayısı eksilecek, eksilecek, ta ki bir gün ofiste kendinizi bir başınıza buluncaya kadar. Sonrasında ne olacağını kestirmek güç. Kimileri devletlerin bu yüzden liberal yapıyı bırakıp, sanayileşme atılımları yaparak vatandaşlarına "vatandaşlık maaşı" vereceklerini, kimileriyse büyük işsizlik dalgalarının toplumları boğacağını düşünüyor.

Ofis malzemelerine başka bir gözle bakmak

Budget Cuts, VR'da oynanan bir gizlilik oyunu. Bahsettiğim senaryo gerçekleşmiş ve insanlar ofislerinde yavaş yavaş kaybolmaya başlamıştır. Oyunun hemen başında, bu işten çıkarılmaların sadece işten değil hayattan çıkarılmaya doğru kaydığını keşfediyor ve kendimizi bir anda bir "kurumsal robot ayaklanmasında" buluyoruz. Sanal gerçeklikle birlikte pek çok yeni oyun türü çıkacağını bu dergide herhalde milyon kere söylemişimdir. *Budget Cuts* bu yeni türlere ait oyunlardan biri değil. Aksine zaten olan şu saklanmalı aksiyon oyunlarını alıp onu sanal ortamda yenilikçi bir şekilde sunmaya çalışıyor. Oyunda arabalet gibi silahlar olsa da bunları çok sonra alıyoruz. Bunun yerine bizim için çevreye bırakılan bıçakları ve diğer ofis malzemelerini yaratıcı biçimde kullanmamız gerekiyor. Örneğin sırtı dönük bir bekçi robotuna masada duran bıçağı alıp atmak çoğu zaman en iyi çözüm.

Sanal gerçekliğin sınırları bir şekilde *Budget Cuts*'a da etki edecekti elbette. Oynarken fiziksel olarak 2,5 metrekarelik bir alanın dışına çıkamayacağınızdan dolayı, bu sınırı aşan noktalara ışınlanarak gidiyorsunuz. Işınlanmayı da harika çözmüşler. Oyunun başında aldınız topun düştüğü yere ışınlanabiliyor ama öncesinde "top kamerasından" etrafı gözetleyebiliyorsunuz. Bu topun da yakalanma şansı var elbette ancak bu sistem fiziksel olarak bir odaya bodoslamaya girmeye göre daha kolay olmuş.

VR emek ister

Oyunda tuş bazında fazla bir şey yok, her şeyi fiziksel olarak yapmanız gerekiyor. Dolapları, çekmeceleri karıştırıp eşya arıyor, mazgalları yerinden söküyor, havalandırma deliklerinde eğilerek ilerliyorsunuz. Yani fiziksel olarak fit değilseniz uzun oyun seansları biraz yorucu olabiliyor. Yine de bir koltuğa oturup ekranı izlemektense 1-1,5 saatlik seanslarla yorularak eğlenmek bana şu noktada çok daha cazip geliyor. *Budget Cuts*'ın en büyük numarası da bu zaten; yaptığınız her şey sizi kendinizi kanlı canlı bir casusmuş gibi hissettirmeye yönelik. Faks makinelerinden ne yapacağımı öğrenmek, tek taraflı kısa süreli telefon konuşmaları yapmak muhtemelen beni dışardan izleyen biri için oldukça aptalca görünüyordur. Oysa oyunda kendimi o kadar havalı hissettirdi ki bana... Köşelerden bakıp, hızlıca bıçaklar fırlatarak robotları indirmek sanırsam yaptığım en eğlenceli aktivitelerden biri olsa gerek.

Budget Cuts zaten size kendinizi zeki hisset-

Hareket etme mekaniklerini hem baş dönmesi yaratmayan hem de efektif kullanılabilen bir yapıyla çözmüşler.

tirmek için elinden geleni yapıyor. Muhtemelen bilinçli bir tercih değildir ama 30-40 saniye süren yükleme süreleri neredeyse kaldığınız noktadan başlasanız bile ölümün ağır bir cezası gibi. Oyunda sessiz oynamak, robotların hareket rotalarını ezberlemek ve buna göre hep bir sonraki adımı planlayarak ilerlemek en mantıklı aksiyon. *Budget Cuts*'da nadiren odadan odaya geçmeniz bekleniyor. Hep çözülmesi gereken basit bir bulmaca var. Bazen bulunması gereken bir şifre, bazense deaktive edilmesi gereken bir güvenlik sistemi yolunuzu tıkıyor. Oyunun zorluk seviyesi zamanla ciddi anlamda artsa da siz de oyuna ister istemez daha fazla alışmış oluyorsunuz. Envanterimi açıp karşımdaki robota o beni fark etmeden bıçağı atmam başlarda hemen hemen imkansız bir hareketken, zamanla bir çok şeyi ezberden çok daha hızlı bir şekilde yapabildiğimi fark ettim. Sanal gerçeklikte böyle bir durum var aslında. Neredeyse her şeyi fiziksel olarak yapmak gerektiği için öğrenme eğrisi tamamen bu hareketlere alışmanıza bakıyor.

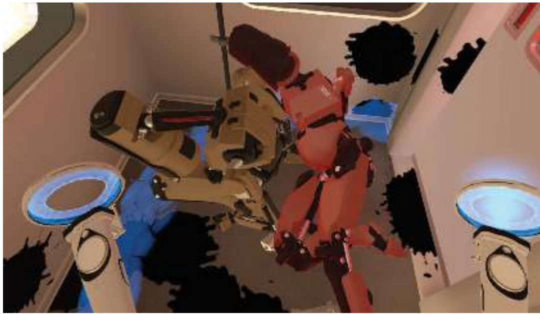
Opsiyonel aksiyon

Budget Cuts'ın güzel yanlarından biri oyuncuyu çizgisel bir yaklaşım yerine yaratıcı olmaya zorluyor oluşu. Örneğin oyunun hemen başlarındaki bir bölümü hiç ofislere girmeden havalandırma deliklerinden oluşan bir labirentte ilerleyerek geçmek de mümkün. Öte yandan biraz daha aksiyon arayan oyuncular kubiklerle dolu bir alanda, 3 güvenlik görevlisiyle kovalamaca oynamak da isteyebilirler. Ben şahsen olabildiğince yavaş ve sessiz bir oyun tarzı tercih ettim. Bir dahaki sefere mektup açacaklarımı kuşanıp harala gürele girişmeyi planlıyorum güvenlik ekiplerine.

Budget Cuts'ın demosu HTC Vive'la birlikte çıkmıştı ve yaklaşık 20-25 dakikalık oyun süresiyle bile o an Vive'da bulunan en eğlenceli deneyimlerden biriydi. Bu noktada *Budget Cuts*'a yapacağım tek ve en büyük eleştiri de aslında bu demo üzerinden olacak. Oyunun kendisi oynanış olarak o demonun ötesinde fazla içerik sunmuyor. Hikâyeyse bambaşka bir konu. Bizi uyaran Winta'yla konuşmak, diğer çalışanlara ait kalan notları bulup kaybolma nedenlerini anlamaya çalışmak ve agresif olmayan ofis robotlarının tek taraflı monologları oyuna can katmış. *Budget Cuts*'ın tonu *Portal 2*'ye oldukça yakın bu yönden. Aksiyon olmayan kısımlar gayet geyik ve eğlenceli geçerken bir anda kendinizi kafanıza silah dayamış bir güvenlik robotuyla yüz yüze bulabiliyorsunuz.

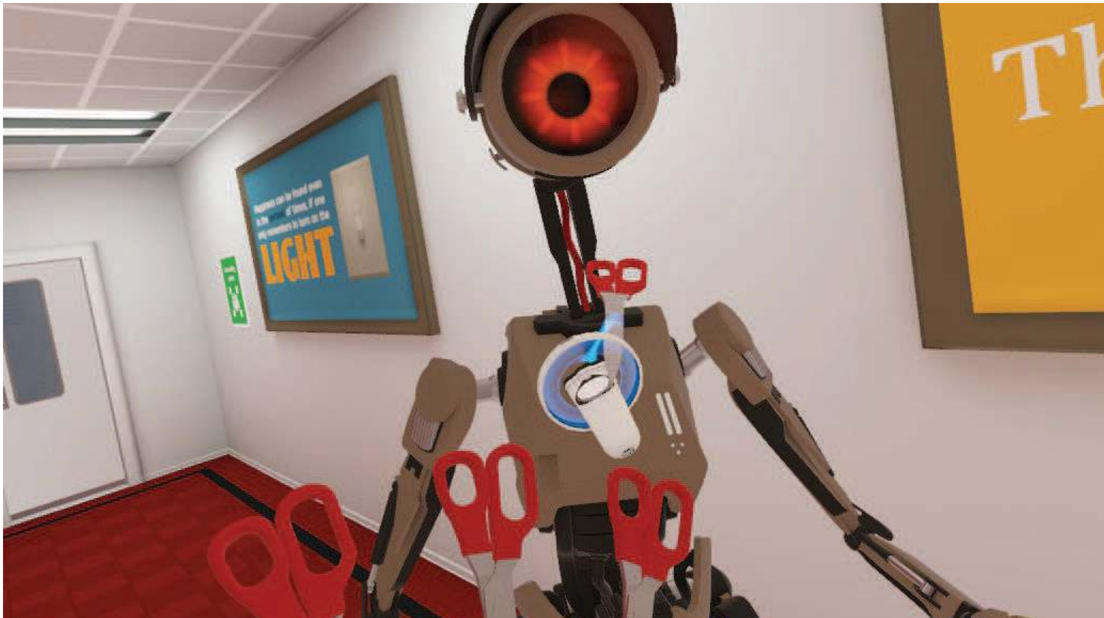
Vive'ı olup da oynamayanı robotlar kovalasın

Budget Cuts, HTC Vive'a çıkmış en dolu ve adam akıllı oyun. Orijinal bir fikri var, tarzı çok iyi ve hepsinden önemlisi sanal gerçekliği gerçek anlamda kullanıyor. Çekmeceleri açarken veya bir köşeden eğilip robotları gözlerken, gerçekten bu oyunu bir monitör karşısında oynamanın mümkün olmayacağını anlıyorsunuz. Sizlere bu oyunu tavsiye etmek zahmetine girmeyeceğim çünkü şimdiye kadar VR başlığı aldıysanız *Budget Cuts* zaten çoktan en çok beklediğiniz oyunlardan biri olmuştur. Bu tarz kaliteli oyunlar sanal gerçeklik oyunlarında umut olduğunu tekrar tekrar gösteriyor.





Budget Cuts'ı oynadıktan sonra makasların değerini daha iyi anlamaya başladım.





- Muhteşem hissettiriyor
- Bir sürü küçük detay ve açılacak dolap var
- Gizlilik mekanikleri çok iyi

—

- Faks makinesini dinlemediyseniz yandınız
- Fiziksel olarak çok yorucu

9



Son Karar

Sanal gerçekliğe neden süper oyunlar gelmiyor diyenlere Budget Cuts'ı gösterebilirsiniz.

TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM:** Net Corporation | **DAĞITIM:** Neat Corporation | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-129-budget

Aşılacak çok engel, açılacak çok kapı var.







CULTIST SIMULATOR

"Keşfet. Risk al. Bir sonraki adımı öngöremediğin anlar olacak. Muvaffak olmak için denemeye devam et."

MERVE AKMAN

Hayat, elimizdeki kartları doğru eylemlere sürüklemeye çalıştığımız bir oyun. Kulağa çok alelade geliyor, değil mi? Keşke öyle olsaydı. Her şey o kadar karmaşık ve sıradışı ki... "Oyun"un ne olduğunu düşünüyorsunuz? "Oynanan şey" olduğu şüphesiz. "Oynamak" ne? Kandırmak, oyalamak, rol almak, hareket etmek, dans etmek... Hayır hayır. Aradığımız şey bunlardan biri değil. *Cultist Simulator*'ın bir oyun olduğu kanaatinde olabilirsiniz ama "oynanan şey" olmadığı şüphesiz. Bu bir *deneyim*. Daha önce görmediğiniz, görmek istemediğiniz veya görmezden geldiğiniz kapıları araladığınız; bambaşka bir deneyim. Öncekilere benzemeyen, sonrası muamma bir deneyim. Öğrendikçe kaybolduğunuz, yolunuzu buldukça cehaletinizle yüzleştiğiniz...

Yönettiğiniz sıradan bir hayat, amacınızsa basit: Ölümsüzleşmek. Ebediyen unutulmayacak işler yapmak filan değil, sonsuza kadar yaşamak sadece. Kimsenin olamadığı bir şey olmak için kimsenin düşünmediği gibi düşünmek, kimsenin yapmaya cesaret etmediği şeyleri yapmak, kimsenin görmediklerine gözünüzü açmak gerek. Ama nasıl?

Bilmiyorsunuz. Kimse anlatmıyor. Elinizden tutan yok, olmayacak da. Elinizde bir tek güç var: Kendiniz. Fakat bunu azımsamayın. Aksine, büyütün. Çalışın, okuyun, keşfedin, düşünün. Kartlarınızı doğru oynayabilmek için önce neyin "doğru" olduğunu bulmalısınız. Deneyin ve yanılın. Yanlış yapmaktan korkmayın. İşler yolunda gitmeyebilir ama önemli değil, baştan alın. Bu sefer daha bilgili ve güçlü.

"Doğru", hayli... iddialı bir kelime. "Doğrular" demek daha uygun. Tek bir doğru olduğuna inanmak aptalların işi. Doğrulardan size en uygun olanını benimseyebilirsiniz, zaten hayat bundan ibaret değil mi? Sizinle aynı yola baş koyacak kişileri etrafınıza toplamalısınız. Veya farklı düşünenleri kendinize benzetmelisiniz. Veya yok etmeli. Ne gerekiyorsa.

Zaman akıyor

Mevsimler geçiyor, ölümsüz olmak için önce hayatta kalmanız gerek. İş bulmalı, kendinizi geçindirmelisiniz. Çalış, çalış... Gitmediğiniz yerlere yolculuk etmeniz gerek. *Keşfet, keşfet...* Bilmediklerinizi bilmek ve yeni bilinmeyenler bulmak gerek. Kitaplar bulun veya alın, para ne için? Öğren, öğren... Peki ya düşler? Kimsenin görmediklerini görebildiğimiz tek yer. *Rüya gör...* Hayat tek başına geçmiyor, değil mi? Yoldaşlar, yardımcılar, aracılar gerek. *Konuş, konuş...* Ah, mevsimler geçiyor, evet. Neyin ne getireceğini bildiğinizde hazırlıklı olabilirsiniz. Olmalısınız.

Bedeninize iyi bakın. Yürüdüğünüz bu kutsal... *kimine göre kutsal* bu yolda ilk ve en önemli aracınız o. Hastalıklarınızı tedavi etmeniz ve yaralarınızı iyileştirmeniz gerek. İlaçlar veya başka bir yaşam enerjisi bulun. Çok zor değil.

Korktuğunuz, çıldırmanın eşiğine geldiğiniz anlar olacaktır pek tabii. Sonuçta herkes gibi bir insansınız. Şimdilik. Aklınıza hâkim olmak için korkularınızı, korkularınıza teslim olmamak için mutlu anlarınızı hatırlayın. Her şeyin bir işlevi var ne olsa. Korkunun dâhi.

Sizi rahat bırakırlar mı sandınız? Sizi anlamayanlar olacak. Veya çok iyi anlayanlar. Sizi durdurmalarına izin vermeyin. Peşinize düştüklerinde dikkatli olmalısınız, belki bir süre dikkat çekmemek iyi bir fikir. Veya onları peşinizden düşürmek.

"Kimse elinizden tutmayacak" demiştim, değil mi? Benim dâhi size yardımcı olmadığımı ve olmayacağımı anlamış olmalısınız. Bana kızmayın, herkes kendi mücadelesini vermek zorunda. Ama uyarayım: Yapılmamış bir şeyi yapmak, düşündüğünüzden çok daha fazla cesaret ve kararlılık gerektiriyor. *Cultist Simulator* bir *deneyim*. Herkese göre olmayan, yalnızca pes etmeyenlerin baş edebileceği...



+
- Minimalist öğelerle etkileyici görsellik
- Lovecraft tarzı müthiş başarılı bir atmosfer
- Okuma ağırlıklı (kişiye göre eksi olabilir)
- Kendine özgü lore

−
- Hiç ama hiç yardımcı olmuyor
- Masayı derli toplu tutmak zor

8+



Son Karar

Var olmak yetersiz, daha fazlası olmak için nelere katlanabileceğinizi keşfedin.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Weather Factory | **DAĞITIM:** Humble Bundle | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 20 dolar (Humble Bundle)
DAHASI İÇİN: reddit.com/r/weatherfactory



LEGO: THE INCREDIBLES

Atmayın işte şu zehirli oku!

BUĞRA ÖZKAN

Zorlama! Lego oyunları ailesinin bu son üyesi için kullanabileceğim en genel-geçer sıfat bu. Şöyle düşünün, *Lego: The Incredibles*, herkesin komedyen olduğu bir ailede, baba esprisi yapan dayı gibi. Ya da bir arkadaş grubunda "bu da böyle bir hikâyemdi" deyip gülmenizi beklerken suratınızın içine bakan bir arkadaş gibi. Hiçbir zaman komik değil ama sanki onun varlığı kaçınılmazmış gibi. Onun varlığıyla yaşamak zorundasınız sanki.

Lego: The Incredibles, Lego oyunları serisinin daha önceki üyelerinden farklı değil. Kemikleşmiş oynanışından tutun da hatalarına kadar. Tek farkı komiklik düzeyi. Eğlence düzeyi.

Batman'i, *Marvel Super Heroes*'u oynadığımı hatırlarım. Karakterlerin kendilerine has özelliklerini, esprili yazım ile çok güzel harmanlamıştı bu oyunlar. Gelgelelim bu oyun için aynı şeyi söyleyemiyorum. Bir aile konsepti içinde olmasından mı yoksa karakterlerin genel olarak heyecansız oluşundan mı karar veremiyorum ama *Super Heroes*'da güldüğüm 10 birimse burada 1 birim belki gülmüşümdür. Lego oyunlarını oynatan eğlence faktörü değil miydi? Ben yanlış mı hatırlıyorum?

Bence hatırlamıyorum

Hatırlamıyorsam eğer, Lego bu oyunda bir şeyleri yanlış yapmış demektir. Zira oyunlarındaki klasik sıkıntılar burada da hâlâ devam ediyor. Kötü kamera açısı, sizden ne istediğini pek belli edemeyen ve sonrasında ufak bir şey için bir saat etrafta dolanmanıza sebep olan bölüm tasarımları büyük sorun oluşturuyor. Geçmiş oyunlara kıyasla daha açık bir dünyaya sahip olsa da bu açık dünyanın "ufaklığı" ve bir iki suç temizlemek dışında sadece boş boş dolaşıyor olmanız pek keyif vermiyor. Kaldı ki uğraştığınız bu suçlar herhangi bir zorluk ihtiva etmiyor olmakla birlikte karakterinize çeşitli özellikler katabilen "Red Brick" toplamak için tek yapabileceğiniz şeyler.

Hikâye örgüsü olarak pek bir şey söyleyemiyorum. Söylemek için filmi izlemem gerekiyor muydu onu da bilmiyorum ancak oldukça tekdüze, sonu tahmin edilebilir bir örgü. Kendi çapında bir dönüm noktası barındırıyor ama zaten bunu oyunda 2-3 saat geçirdikten sonra çoktan tahmin etmiş oluyorsunuz. Bu da bana şunu düşündürüyor: Daha önceki Lego oyunları daha meraklısına hitap edip daha üst yaş kategorilerine kendini oynatabilirken, *The Incredibles* daha düşük yaş kategorisi için mi yapılmış?

Öyleyse itirazlarım var zira oyun küçük yaş kategorisi içinse bir zahmet ekranda hayvanlarla kavga eden bir süper kahraman göstermeyin. Gariban rakuna yapmadığımız şey kalmadı, kulağından çek, kuyruğunu ısır, kafasına vur, ateş at falan... Zaten iki pilotu da denizde bıraktık köpek balıklarıyla, hâlâ içim acıyor. Neredesin Tülay? :(

Yaaaaaani?

"Yani"si şu: *Lego: The Incredibles* belki de Lego oyunlarının en zayıf halkalarından biri. Zayıf mizahi anlayışı ve serinin temel sıkıntılarında bir gelişme göstermeyişi, zaten meraklısı az olan bir süper kahraman grubunun oyununa olan ilgiyi daha da düşürüyor. Farklı süper kahramanları oyunun içine katmak bu oyunun ihtiyacı olan şey değildi. Evet, etrafta dolanıp çöp kutusunu falan patlatıp içinden Lego parçası çıkması çok tatmin edici olabilir ama sırf bunun için bir oyun oynayamam, değil mi?

Geliştiriciye ya da oyun tasarımcısına mesajım; bölüm tasarımlarını, oyunun oyuncudan ne istediğini net bir şekilde gösterebilecek hale getirmeleri. Lego oyunları "casual" sayılabilecek oyunlar, bulmaca kategorisine girebilecek oyunlar değil. Yapımcıların daha önce başardıkları, Lego oyunlarının belki de bel kemiği sayılabilecek mizahi yanlarından uzaklaşmaması gerek.

Red Brick

Sanırım en anlamsız kısım, sırf Pixar karakterlerini kullanabilmek için tasarlanmış "Red Brick" sistemi. Kattığı özelliklerin çoğu zaman işe yaramayacağı şeyler için haritada dolaşıp özel Pixar nesnelerini inşa etmeniz ya da ne bileyim yarış falan yapıp kazanmanız gerekiyor.



- Bir şeyleri yumruklayıp etrafa Lego saçabilmek
- Açık dünyaya giriş yapmışlar

−

- Bölüm tasarımları kötü, oyuncu etkileşimi az
- Komedi unsurları düşük ve keyifsiz
- Hikâye örgüsü tahmin edilebilir

5



Son Karar

Eğlencesiyle ünlü Lego serisinin eğlencesiz örneklerinden.





Sağa sola saldırıp dağılan Lego parçalarını toplamak serinin en keyifli yanlarından zaten.

Hem ilk filmin hem bizde daha gösterime girmeyen ikinci filmin hikâyesini kapsıyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** TT Games | **DAĞITIM:** Warner Bros | **DİJİTAL İNNDİRME:** 78 TL (Playstore), 89 TL (Steam), 260 TL (PSN, XBL), 60 dolar (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** lego.wikia.com

AGONY

Izdırap bekliyordum ama bu kadarını değil

ESER GÜVEN

Hani birine veya bir olaya çok sinirlenirsiniz, böyle sağlam bir beddua edesiniz gelir, "cehenneme git" dersiniz, "cehenneme kadar yolun var" dersiniz falan ya. Hani olur da bu sizi kesmezse bence bundan sonra "oynayacağın tek oyun *Agony* olsun", "*Agony*'den başka oyun göremeyesin", "için dışın *Agony* dolsun" diyebilirsiniz. Emin olun oyun başında geçirdiğim zamanların ardından cehenneme gitmenin bile *Agony* oynamaktan daha keyifli olabileceğini düşünmeye başladım.

Daha baştan teknik detaylarla canınızı sıkmak istemiyorum ama genel olarak bolca canınızı sıkacağıma emin olabilirsiniz. Yine de şanslısınız valla, en azından sizinki yalnızca yazıyı okurken içinizin daralması şeklinde olacak. Olur da burada yazdıklarıma rağmen (ya da öncesinde) oyunu bir an önce oynamaya karar verirseniz bir ihtimal yeşil ekran sorunuyla da karşılaşabilirsiniz, oyunda ilerlemenizi tamamen engelleyen ve sizi baştan başlamaya zorlayan bir bug'la da. Gerçekleşme olasılığı olan bu ve benzer sorunlara dair pek de bir şey yazasım gelmiyor aslında, özellikle de oyunun rezil kayıt sistemi yüzünden baştan başlamak durumunda kalırsanız benim için de fazladan küfrediverin, ne olacak yani.

Cehennem böyle eziyet görmedi

İlk nefretimi kustuktan sonra biraz daha sakin yazabilirim. *Agony* çok uzun zamandır yolunu dört gözle beklediğim / beklediğimiz oyunlardan biriydi. Madmind Studios ilk oyununda bizi Cehennem'e götürecekti ve bunun eşsiz bir deneyim olduğunu üstüne basa basa söylüyordu. Kickstarter sayfasında yapılan güncellemeler, yayınlanan görseller, gif'ler vs. iştah kabartıcıydı (öyle tuhaf tuhaf bakmayın, ben severim böyle şeyleri). Madmind beklentileri öyle yükseltti ki 'Bu muydu oğlum bahsettiğiniz oyun?' demekten alamıyorum kendimi.

Bir kere bu mu yahu Cehennem? Tamam Madmind Studios yarattığı Cehennem'i anlatırken bolca "kan, vahşet, şiddet, işkence ve seks" vaat etmişti ama karşımıza çıkan Cehennem'in içi o kadar boş ki. Hani oyunda kendimizi cidden Cehennem'e gitmiş gibi hissedecektik, hani rahatsızlık duyacaktık, içimiz sıkılacaktı, psikolojimiz dağılacaktı, midemiz bozulacaktı? Bunun yerine karşımıza saçma sapan bir yürüme simülasyonu çıkardılar. Arada bir kendi kendine mırıl mırıl konuşan ve sürekli aynı şeyleri tekrar eden tipler görüyoruz, tecavüzcü iblisler falan var, arada işkence gören veya görmüş tipler falan. Adamı kazığa oturtmuşlar ama bildiğin ölmüş, ne yani cezasını çekip kurtulmuş mu?

Burada asıl sorun Madmind Studio'nun inandırıcı doyuruculukta, tutarlı bir Cehennem yaratamamış olması aslında. Farklı kutsal kitaplardan ve mitolojilerden beslenerek ortaya karışık bir şeyler yapmaya çalışmışlar, elbette kendilerinden bir Dante Allighieri'nin Cehennem'ini bekliyor değildim ama şöyle söyleyeyim: Hieronymus Bosch'ın Dünyevi Zevkler Bahçesi tablosunun sağ tarafında resmedilen Cehennem bile Agony'de gördüğümüzden kat be kat daha anlamlı ve düşündürücü diyebilirim.

Meğer Cehennem'de in cin top oynuyormuş

Ayrıca ben Cehennem'in bu kadar boş olacağını da hiç sanmıyorum, maşallah at koşturur gibi dolaşıyoruz, arada çeşitli yaratık ve iblislere rastlıyoruz, bizi yiyorlar falan. Ama genel olarak ortamlar ne ürkütücü, ne de tedirgin edici. Hatta işin içine güzel succubus'lar girdiğinde korkutucudan çok çekici bir hal alıyor oyun :) Kısacası Agony, Cehennem'in bize yaşatması gereken o iç bunaltıcı atmosferi kesinlikle yansıtamıyor.

Yansıtamıyor derken bunu sadece psikolojik anlamda söylemiyorum, oyunun ışık ayarları *bence* çok feci olduğu için çoğu detayı göremiyoruz ve dolayısıyla Cehennem bize yansımıyor arkadaş. Merak etmeyin, ben de biliyorum gamma ayarıyla oynamayı, ama o zaman da siyahlar saçma sapan bir gri oluyor, renkler soluklaşıyor, olay iyice anlamsızlaşıyor. Zaten oyunun Steam tartışmalarında en çok bahsedilenlerden biri de bu oldu, her yamada da güya bunu düzeltmeye çalıştılar ama ben artık oyunların beta tester'ı olarak kullanılmayı reddediyorum arkadaşlar. Sen benim keyfimi sömür, bir ay sonra yamayla ilk günden beri şikâyet edilen şeyleri düzeltmeye kalk. Bu oyunlar nasıl bir kalite kontrol sisteminden geçiyor, aklım almıyor.

Bir Martyr bir Martyr'e, gel beraber...

Agony için yürüme simülasyonu ifadesini kullandım çünkü oyunda aslında yaptığınız pek bir şey yok. Oyuna aksiyon katan tek şey karşınıza çıkan yaratıklardan kaçtığınız veya saklandığınız sahneler. Bunun dışındaysa etrafta dolaşıp Martyr (şehit) diye isimlendirilmiş ruhlarla konuşuyor ve kalitesiz diyaloglar eşliğinde hikâyeyi anlamaya çalışıyorsunuz. Ama şöyle bir şey de var, oyun



Kesilen Sahneler

Madmind Studio, oyunun rahatça satılabilmesi ve yasaklanmaması için bazı sahneleri oyundan çıkarmak zorunda kalmıştı. Daha sonra Agony Unrated adı altında tamamen sansürsüz bir versiyon yayınlanacak ve kesilen bu sahneler de oyunda yer alacak.

Ama Madmind zaten kesilen sahneleri Haziran başında ayrı olarak video şeklinde yayınladı. Bu sahneler arasında iblisin vücuduna girdiğimizde bebekleri öldürdüğümüz bir kısım var mesela. Ancak her ne kadar vücut şekli ve sesleri bebek gibi olsa da, suratları bildiğiniz yaşlı adam, vücutları kırışık ve buruşuk olduğundan hiç de bebeğe benzemiyorlar. Dolayısıyla bu sahnenin kesilmesine gerek var mıydı diye düşünmeden edemedim. Bunun dışında çeşitli tecavüz ve doğum sahneleri de çıkarılmış oyundan. Bir de pek anlam veremediğim biçimde popoların sallanıyor olmasını sansürlemişler, bunun da ismi 'popo fiziği sansürü' olmuş.



size hikâyeyi merak ettirmek adına hiçbir şey sunmuyor ki? Bir süre sonra "dur bakayım şurada cıbıllık var mı, belki şurada işkence gören bir adam vardır, hanimiş deforme olmuş suratlar" diye diye ilerliyor ve Cehennem'i hissettirebilecek bir şeyler yakalama umuduyla zaman geçiriyorsunuz. Ha arada bir oyunun ünlüsü Red Goddess (Kızıl Tanrıça) karşınıza çıkıyor ama siz hikâyeden öyle kopmuş oluyorsunuz ki bu da çok fazla bir şey ifade etmiyor. "Siz" diyorum ama bu tabii ki benim başıma gelen şey. Belki oyunu oynayıp benim tam tersim de düşünebilirsiniz. Neyse ki Red Goddess'ın seslendirmesini çok sevdim de konuştuğu zamanlar ayrı bir keyif oldu.

Ha bir de heykelcik topluyoruz, onu söylemeyi unuttum.

- N'aptın ya, nasıldı Cehennem?
- N'apalım be dostum, çok güzel heykelcikler vardı, onları topladım işte. Ortam sıcak, yanıyor. Ama heykelcik önemli.

Süper mantık gerçekten.

Vurmayayım, öldü galiba

Agony oynarken şunu ayrıca fark ettim. Bir yürüme simülasyonunu iyice bayık hale getirmek istiyorsanız adamınızı insan değil de salyangoz hızıyla yürütmelisiniz. Madmind Studios gerçekten de bir insanın yürüme hızının oyundaki gibi olduğunu düşünmüş olamaz. Ha belki de orada işler bu şekilde yürüyordur; iblisler hızlı, insanlar kağnı gibidir. Bilemedim. *Agony* derken, ızdırap derken, yürümeye çalışırken bilgisayarınızın başında ızdırap çekeceksiniz demek istemişlerdir belki de. Neden olmasın?

Verilen onca söz, yapılan onca reklam sonrasında en azından ortalama bir oyun bekliyor insan.

Bakın oyunu içerik cinsi bakımından eleştirmiyorum, o bakımdan yanlış anlama olmasın. Vay efendim burada neden seks var, vay efendim adam duvar örüyor, tuğlaların arasına büyümüş de küçülmüş bebekler koyuyor, eziyor, bu ne iğrençlik demiyorum. Gerçek hayatta da benim midemi bulandıracak bir şey yoktur, hatta bu bakımdan biraz ekstrem bir yapıya sahibim. Ama tarafsız gözle baktığımda dahi "bu kadarına da pes" dediğim bir şey de göremedim oyunda. Yani pazarlamada bolca kullanılan o "şok etkisini" yaşayacağınızı da pek düşünmüyorum açıkçası.

Farkındayım, oyunu çok gömdüm, iyi gömdüm. Ama beni biliyorsunuz, bir oyuna karşı bu kadar gıcık bir duruşumun olması için oyunun gerçekten de bir şeyleri yanlış yapıyor olması lazım. Bu tepkimde kandırılmış hissetmenin verdiği kırıklık da var tabii, gerçekten beklentilerim çok yüksekti. Gerilmek istedim, düşündürecek sahnelerle karşılaşmak, psikolojik olarak daralmak istedim. Ama bunlar yerine "of pof" ile geçen saatler yaşamak oyuna karşı ciddi bir yargı oluşturdu bende. Sevene neden sevdin demem, alana niye aldın diye karışmam, ama en azından benim gözümden *Agony*'nin nasıl göründüğünü bilin.



Monkey Island'da Shish keBob diye bir espri vardı, o geldi aklıma.



Çimento yerine bebek kullanmak neyin kafası?





+

- Kızıl Tanrıça gibi düşman dostlar başına
- Diğer oyunlarda göremediğiniz türde seks ve vahşet ilginizi çekebilir
- Türkçe altyazısı var

–

- Korkunç derecede sıkıcı
- Kayıt ve kontrol noktası sistemi saç baş yolduracak saçmalıkta
- Sahnelerin ışık dengesi hiç iyi değil, her şey aşırı karanlık
- Yürüme hızı insanı sinir ediyor
- Korkutucu değil
- Vaat ettiği psikolojik hisleri yaşatmayı başaramıyor

4



Son Karar

Agony'nin süper bir fikri, oyuncuya ıstırap çektirerek harap etmiş olmasını kabullenmek zor.

TÜR: Yürüme Sim. | **YAPIM / DAĞITIM:** Madmind Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 85 TL (XBL), 119 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-129-agony

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION

Oynanabilir "Tek yapıma nasıl bin farklı sürüm çıkarılır?" ansiklopedisi

ONUR KAYA

Fazla yerim olmadığı için geleneksel uzun giriş söylevimi çekemeden yaldır yaldır yazıya dalmak durumundayım arkadaşlar, mazur görün. Zira size şu tek sayfalık yer dâhilinde hakkında bilgilendirmeye çalışacağım *Street Fighter 30. Yıl Koleksiyon Paketi*, bünyesinde on iki adet *SF* oyunu bulunduruyor: *SF1*'e ek olarak *SFII* ailesinden beş oyun, *Alpha* serisinden üç oyun, aynı şekilde *SFIII* serisinden de üç oyun. İçinde istemediğiniz kadar *Street Fighter* var yani. Çevrimdışı hem Arcade hem de Versus olarak tüm oyunlar oynanabiliyor. Koleksiyon paketini anlamlı kılan bir diğer şeyse online desteği sunması. *SFII Hyper Fighting, Super SFII Turbo, SF Alpha 3* ve *SFIII 3rd Strike* bu destekten nasiplenen dört oyun.

Bu koleksiyon paketinde, emülasyonlardan farklı olarak her şey tam teşekküllü, TSE damgalı olarak bulunuyor. Özellikle serinin klasik oyunlarında kendinizi epey geliştirmenizi sağlayan pratik modu paketin en büyük nimetlerinden biri. Geliştikten sonra isterseniz önce eğlencesine Casual moduna atlayabilir, isterseniz de Rank modu deneyip, kuşak atlayıp globalde kuşak sıralamasına girerek bileğinizin kuvvetini cümle aleme gösterebilirsiniz. Eğer maçlardan peş peşe kaçarsanız doğal olarak ceza alacağınızı aklınızda bulundurmanız gerekli. Sistem sizden altmış civarı bir puan kırıyor ve sizi maçtan kaçtığınız için cezalandırıyor. Şahsen erkekliğin onda dokuzunu kullanıma koymuşluğum oldu, oradan biliyorum.

Ar yu kek?

SF oyunlarından bahsetmek ne kadar klişe olsa da eski *SF* oyunlarıyla ilk kez tanışacak okuyucularımız için karşın kısa kısa değineyim. Öncelikle ilk *SF* oyunu seri tarihinde ilk defa bu nesil konsollarda ve PC'de boy gösteriyor ki oyunun ufaktan bozuk olduğunu fark etmek, neden ikinci oyuna kıyasla o kadar da ses getirmediğini anlamak mümkün. *SFII: The World Warrior, Champion Edition* ise çıktıkları dönemde bir yerde dünyayı değiştiren, en bilindik, en klasik *SFII* oyunları. Bunların bir tık hızlısı *Hyper Figthting*'se *SFII*'yi bir üst düzeye taşıyan oyun demek mümkündür sanıyorum. Öte yandan *Super SFII Turbo* hız mefhumunu yine bir tık arttıran ama bunun yanında *SFII* kadrosunu da bir hayli geliştiren, görsel açıdan harikalar yaratan oyun olarak anılıyor ortamlarda. Yapay zekâsı ziyadesiyle dişli olan oyunun online rekabetçi arenası da iş zorlu olmaya gelince tek kişilik kısımdan aşağıda kalmıyor, o yüzden günümüz *SF* oyunlarına zor, bozuk diyenleri bu tarafa almak gerek. Alpha serisiyse seriyi yine görsel açıdan kusursuzluğa (eğer böyle bir şey mümkünse) taşıyan ve oynanış cephesinde *SF*'nin başını arşa değdiren, çok deneysel şeyler yapan oyunlardan bir tanesi. Havada korumalar, blok kırmalar, üç farklı kombo/süper modu derken *Alpha* ailesi *SF* ailesinin hâlâ en efsane yapımlarından olma özelliğini yitirmemiş. Özellikle *Alpha 3*, mutlaka oynanması gereken dövüş oyunlarından biri. *SFIII* ailesine geldiğimizde de en dengeli, kadrosu en oturmuş ve en derin *SF* oyunu olarak tanımlayabileceğimiz *3rd Strike*'la konuya girmek gerek. Sadece parry sistemiyle bile insanı yıllarca oyalayabilecek bir oyun, ki zaten hâlâ oynanıyor oluşunu bu derinliği koruyor oluşuna borçlu.



Çevrimiçi arenasıysa tam bir canavar ve müsabakalarla dolup taşıyor.

Kek iz e lay!

Bu tip eski oyunları internet üzerinden oynarken net koduyla sıkıntı yaşamak alışılagelmiş bir şeyki bu koleksiyonda da durum bu. Input ayarlardan 0 veya 1 seçseniz dahi karşınıza uzaklardan bir rakip gelebiliyor ve lag sıkıntısı çekebiliyorsunuz, maçlar rezil olabiliyor. Sistem sizi eşleştirirken puanınıza göre birini arıyor ama yakınınızda böyle biri yoksa uzaklara gidebiliyor veya yakınızdaki en güçlü oyuncuyu "hadi çocuklar siz kardeş kardeş oynayın" dercesine karşınıza getirebiliyor. Capcom bu tarz sıkıntıları aşacağı yönünde bir açıklama yaptı elbet ama olan mahvolan puanlara oldu benim. Siz de yok yere puanlarınızdan olmak ve tek pakette on iki hitlik nostalji kombosu yapmak istiyorsanız, *SF 30th Anniversary Collection*'a bir göz atabilirsiniz.



- On iki harika SF oyunu tek pakette
- Bunlardan dördü online destekli
- Müze modu
- Eski ve yeni filtreler

−

- Bu kadar eski oyunlar ucuz olmalı
- Net kodunda ve oyuncu eşleştirmesinde sıkıntı var

8



Son Karar

İstemediğiniz kadar Street Fighter.



Kadronun kısıtlı olduğu, bütün karakterleri öğrenebildiğiniz güzel (?) günler...



TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Capcom, Digital Eclipse | **DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 120 TL (Steam, PSN, XBL), 40 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** streetfighter.wikia.com

Dün gece sokakta ölen bir kadına, usulca sokulup merhaba dedim.

UNFORESEEN INCIDENTS

Bir İsviçre çakısı dünyalara bedeldir

M. İHSAN TATARİ

LucasArts zamanlarındaki kadar olmasın son yıllarda point 'n click türünde karşımıza kaliteli yapımlar çıkmıyor değil. Ancak bazılarının yeri biraz daha özel oluyor kabul etmek gerekir ki. Aklıma mesela ilk gelen oyun, geçen yıl macera sevenlerin yüzünü güldüren *Thimbleweed Park*. Ve *Unforeseen Incidents*'ın da o özel kategoride yer aldığını söylemekten mutluluk duyuyorum.

Oyunumuz Yelltown adlı bir kasabada baş gösteren, gizemli bir virüs salgınıyla başlıyor. Bu virüs o kadar ölümcül ki bir insanın sadece saatler içerisinde ağzından burnundan kanlar püskürterek tahtalı köyü boylamasına neden oluyor. RHC adlı ulusal sağlık örgütü bölgeyi karantina altına almış durumda ama ortada korkulacak bir şey olmadığını, yalnızca bir avuç kişinin hastalandığını ve her şeyin kontrol altında olduğunu söylüyorlar. Ancak işler hiç de göründüğü gibi değil...

Yoksul MacGywer

İşte o kasabada güpegündüz, sokağın ortasında bu virüsün son kurbanı olan bir kadına rastlayan Harper Pendrell'i yönetiyoruz oyunda. Harper son derece sıradan, naif ve fakir bir delikanlı. Cesur değil, karizmatik hiç değil... Onu başkalarından ayıran şey elinden her türlü tamirat işinin gelmesi. Hatta mütemadiyen İsviçre çakısının marifetlerine başvuruyor kendisi. Kadının ölmek üzere olduğunu gören Harper panikleyip çareyi RHC'yi aramakta buluyor. Ancak genç kadın buna çok öfkeleniyor, Harp'a otelde kalan birine teslim etmesi için bir zarf veriyor ve her ne pahasına olursa olsun RHC'den kaçmasını öğütlüyor. Sonrasında görüyoruz ki RHC gerçekten de sinsi, gizli kapaklı işler peşinde. Hatta virüsü yayanlar onlar bile olabilir. İyi ama neden? Ulusal bir sağlık örgütü niçin masumları öldürür ki? Ve daha da önemlisi sıradan biri, basit bir tamirci olan Harp tüm bu "beklenmedik olaylarla" nasıl başa çıkacak?

Çakı, tornavida, makas

Unforeseen Incidents bize ne bir fantazya ne de bir bilimkurgu hikâyesi sunuyor. Eski usul bir komplo teorisi macerası var karşımızda. Hatta biraz klişe... Ancak bunu o kadar başarılı bir şekilde anlatıyor ki bir an için bile sıkılmıyorsunuz. Oyunun en başarılı bulduğum yanı kesinlikle bulmacaları oldu. Bilirsiniz, bu tür oyunların vasat temsilcilerini oynarken çoğunlukla önünüze çıkan eşyayı sorgusuz sualsiz toplar, anlamsız kombinasyonlarla çözüme ulaşmaya çalışırsınız. *UI*'taysa durum bunun tam tersi. Her bulmaca oyunun hikâyesine yedirilmiş durumda ve bir kez bile "Ben bunu neden yapıyorum?" veya "Ben bu eşyayı niye aldım?" diye sormuyorsunuz kendinize. Mesela bir arabayı tamir ederken sahiden de aküsünü takmanız, yağını kontrol etmeniz, kayışını onarmanız falan gerekiyor. Hepsi mantıklı şeyler üzerine kurulmuş. En güzeli de tüm bunları yaparken kafanızı sahiden de çalıştırdığınızı hissedebilmek. Tabii arada Harper'ın İsviçre çakısına da başvuruyoruz ve makasından tornavidasına dek tüm nimetlerinden bol bol faydalanıyoruz.

Oyunun bir diğer çok çarpıcı yanı da tamamen el çizimi görselleri. Gerek ana karakterimiz gerekse de mekânlar gerçekten de gözlerinize bayram ettiren cinsten. Keza seslendirmeler ve müzikler de böyle bir yapımdan (oyunu sadece 3 kişi yapmış) beklenmeyecek kadar üst düzeyde. Tek sıkıntısı diyaloglar arasında bazen 1 saniyelik bir donma yaşanması. Bir de yan karakterlerden bazılarının çizimleri (özellikle de gözleri) ve animasyonları (bilhassa da yürüyüşleri) o kadar iyi değil.

Bu türün müdavimlerindenseniz ve gerçekten aklınıza hitap eden bir yapım arıyorsanız 10 saatlik leziz hikâyesiyle *Unforeseen Incidents*'a mutlaka bir şans vermelisiniz.



- Harika el çizimi grafikler
- Bulmacalar çok mantıklı
- Müzikler insanı havaya sokuyor
- İsviçre çakısı!



- Ufak donmalar
- Hikâyesi biraz klişe

8

UNFORESEEN INCIDENTS

Son Karar

Önce görselliğiyle etkiliyor, sonra zeki bulmacalarıyla kendine bağlıyor. Yılın arada kalmış ama önemli yapımlarından.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Backwoods Entertainment | **DAĞITIM:** Application Systems Heidelberg | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-129-ui

WIZARD OF LEGEND

Büyücülük 101

ALİ SEZGİN

Sevgili Öğrenciler,

Uzun bir yaz tatilinin ardından, sizleri bu okulda tekrar ağırlamaktan mutluluk duyuyorum. Biliyorsunuz bu sene diğerlerine hiç benzemiyor; büyücü seçme ve ateş topu yerleştirme sınavınız dönem sonunda başlıyor. Her gittiğinizde değişen farklı tuzaklarla dolu bu test zindanında hayatta kalmak için derslerinize çok sıkı çalışıp, bütün efsunları öğrenmeniz gerekecek.

Çocuklar biliyorsunuz büyü yapmayı herkes becerebilir. Farklı büyüleri ardı ardına kullanarak seri saldırı ve savunma hamleleri yapmak yalnızca en iyilerinizin başarabileceği bir zanaat. Dönem boyunca sizlere öğrettiklerimizi hatırlayın: Farklı büyü okulları, çağırılabilecek büyülü yaratıklar, efsunlar ve farklı elementler hakkında fikir sahibi oldunuz. Yıldırım, Ateş, Su, Toprak ve Hava olarak beş Arcana tipimiz var. Bunlardan bazıları diğer okullarda uzmanlaşmış büyücülere daha fazla hasar verirken, aynı şekilde büyülerinizin fazla etki etmediği canavarlar da göreceksiniz. Hangi Arcana'nın kime karşı etkili, hangisinin etkisiz olduğunu size hiç bir büyü okulu öğretemez. Bunu yaşadıkça öğrenmeniz gerekecek.

Bir cevşen, üç laneti götürür

Çocuklar burası Hogwarts değil, ben de Dumbledore değilim. Öyle size en güçlü büyüleri, en etkili büyülü eşyaları vereceğimi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Benim değerli kaos büyülerimi sadece testi bitirip beni yenince alabilirsiniz, ona göre. Yolculuğunuz boyunca size eşlik edecek eşyalarıysa test alanında denk geleceğiniz çeşitli satıcılardan alacaksınız. Sadece test esnasında alabileceğiniz lanetli eşyalarla birlikte 90 küsür büyülü parça var. Bunlardan bazıları doğrudan belirli bir büyü okulunun hasarını arttırıp, savunma verebilirken çok ilginç etkilere sahip efsunlu parçalara da denk geleceksiniz. Öğrencilerim! Biz bu şekilde size yaratıcı olmayı öğretiyoruz. Gireceğiniz testin doğru bir cevabı yok. En rahat olduğunuz, sizin için en iyi çalışan sistemle başarılı olmaya çalışın.

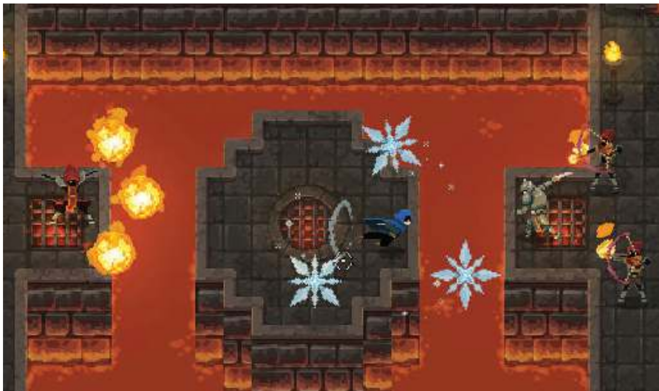
Peki nasıl işleyecek bu test? Öncelikle söyleyeyim; okunmuş kalemlerin, türbelere kilit asmanın bu sınavda size faydası olmayacak. Öğrenim hayatınız boyunca biriktirdiğiniz büyülerden dördünü yanınıza alıp, değişik özellikler veren cübbelerden ve büyülü eşyalardan birini seçip teste gireceksiniz. Sınava her girdiğinizde farklı sıralarla çıkan, ateş, buz veya toprak bölümlerini geçip bu büyü okullarının ustası olmuş hocalarınızı yenmeniz gerekecek. Unutmayın, teste girmek için limit yok. Yenilen pehlivan misali tekrar tekrar kaybettikçe hocalarınızın stratejilerini ve çalışma mantıklarını anlayacak ve böylece onları rahatlıkla yenebilecek hale geleceksiniz.

Elbette biz öğretmenleriniz bu işi bedavaya yapmıyoruz. 3 ay sürecek yaz tatilimiz için paraya ihtiyacımız var, haksız mıyım? Testler esnasında iki farklı para biriminiz olacak. Bunlardan ilki olan altın eğer testi geçemezseniz kaybolacak. Yani paranız oldukça harcamaya bakın sevgili çocuklarım. Daha nadir ve zor düşen kaos kristalleriyse okul bahçesindeki kantinde harcamanız için oluşturuldu. Sınavdan kalsanız bile bunlar hâlâ elinizde olacak. Yani zorlandığınız konu üzerinde çalışmak veya taktiğinize daha uyumlu büyüler veya cübbeler almak için bu kristalleri biriktirmeniz sizin için faydalı olacaktır.

Diyelim ki bütün gereksinimleri yerine getirip teste girdiniz. Her defasında karşınıza farklı yollar ve hasımların çıkması sizi şaşırtmasın.


Çevredeki ağaçlara ve diğer detaylara dikkat edin. Kaçış yolunuzu kapatmakta üstlerine yok.




Çukurlara yalnızca zıplarken düşebiliyorsunuz. Bu yüzden atlayışlarınızı iyi ayarlayın.







Lanetli eşyaları almadan önce en kötü ihtimalle Google'dan biraz araştırın. Kendinizi kaplumbağa hızında bulmak istemezsiniz.



Sınavın amacı bu zaten. Yoksa ilk gelen diğerlerine kopya verir testin bir anlamı kalmazdı. Hem aynı sınava tekrar tekrar girerek ne öğrenebilirsiniz ki değil mi çocuklar? Test alanını her defasında değiştirmek, sınavı biz hocalarınız için de eğlenceli hale getiriyor.

Öğrencilerimize uyarı: İnternetten co-op büyü çalışmanıza izin yoktur.

Bir öğrencinin yapabileceği en büyük hata büyü seçerken şaşasına, parıltılarına aldanmaktır. Siz sakın ola bu tuzağa düşmeyin. Örneğin çok güzel bir büyü buldunuz, yıldırım olup çevredeki düşmanlara vurup geri beliriyorsunuz. Ne kadar harika değil mi? Benim aptal öğrencim, eğer çevrede o yıldırımların sıçrayabileceği kalabalık gruplar yoksa bu büyü işe yaramaz. O yüzden ikinci alacağın büyünün mutlaka bunu yapması gerekiyor. Alacaksın kaygan buz büyüsünü, hasımların sana kaya kaya gelecek zaten. Ondan sonra yıldırım mı atarsın, hepsini bir ateş topunda patlatıp tekrar geriye mi itersin işte bak o sana kalmış. Unutmadan, bir de o büyüleri tekrar kullanabilmen için biraz süre geçmesi gerekiyor. Öyle her parmağından bir ateş topu atarak paso gezebilseydin zaten ben koltuğumu sana verirdim. Benim sana tavsiyem eşyaların parıltısına kapılmadan test içinde bir büyü satıcısı bul ve büyülerinin sayısını 6'ya çıkar. 4 büyüyle ciddi combolar yapmak zor ama rakam 6 olursa işler değişir işte. Yeniden dolma süreleri uzun olduğu için en kötü ihtimalle bir tanesini acil durumlar için cebinde saklarsın. Yaratıklar çok yakınına gelirse veya kaçamayacağın bir köşeye denk gelirsen işte o zaman kullanırsın.

Ben hep derim. Büyü kolaylıklar sanatıdır. Biz tek başına sınava girmekten korkabilecek körpe evlatlarımızı da düşündük. Aynı sınava, aynı evde oturmak kaydıyla iki kişi girmenize izin verdik. Yalnız kazandığınız paralar ikiye bölünecek. Normalde alacağınız eşyaların yarısı kadar alabileceğinizden zaten ister istemez yarım büyücü gibi bir şey olacaksınız sınavda.

Şimdiye kadar bütün söylediklerim yatılı öğrencilerim içindi. Bir de derslere bilgisayar başından veya Switch'leri aracılığıyla katılmak isteyecek öğrenciler var. Zamanında ben de öğrenciydim ve uzaktan iki platformla da teste girdim. Size tavsiyem hem fiyatı hem de performansı dolayısıyla PC'yi tercih etmeniz olacak. Switch'le her yerde dersleri takip edebilmek ve sınavlara girebilmek güzel ama büyülerin çok dolduğu, ortalığın karıştığı yerlerde ciddi bir yavaşlama oluyor büyü hatlarında. Reflekslerin çok önemli olduğu böyle bir ortamda bu çok büyük bir sorun zaten.

Arkadaşınızın büyüsüne bakmak yok!

Artık söyleyecek bir şey kalmadı. Sizden önce aklınıza gelebilecek bütün büyük büyücüler; Harry Potter olsun, Matrix'deki gözlüklü adam olsun bu testlere girdiler. Zaten gir çık yapa yapa rahat bir 15-20 saatinizi gömmüş olacaksınız ustalaşana kadar. Okul bitmeden her şeyi toplamayı kafanıza koyarsanız bu zaman aralığına bir bu kadar daha koyabilirsiniz. Biz bu sınavı siz eğlenin diye roguelike yaptık ki, müdürünüzüm diye demiyorum piyasadaki türünün en eğlenceli yerleştirme sınavlarından biri oldu bu. İleride milli eğitim müdür olursam da imam hatipleri kapatıp, yerine böyle eğlenceli, çocukları sıkmadan eğlendirecek sınavlar yapan büyücülük okulları açacağım haberiniz olsun.

İmdat! Kendimi kurbağa yaptım!

Sınavlar esnasında bulduğunuz eşyaların ne yaptıklarını, ne gibi etkileri olduğunu size anlatacak değiliz. Zaten 20 dönem boyunca anlattık dinleseydiniz dersi. Zorda kalırsanız açın Wizard of Legend wiki sayfasını, okuyup öğrenin. Sakın ama sakın, ne yaptığını bilmediğiniz lanetli eşyaları almayın aman. Çoğu zaman zararı faydasından fazla oluyor.



+

- Bolca ilginç büyü
- Her defasında eğlendiriyor

−

- Boss'lar taktiklerini çözdükten sonra fazla basit kalıyor
- Etkili kombinasyon sayısı çok az
- Kaos büyüleri hile gibi olmuş
- Eşyaların ne yaptığı yazmıyor, ezberlemezseniz yandınız

7+



Son Karar

Lanetlenip bir domuza dönüşmeden büyüyle uğraşmanın en güvenli yolu bu.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Contingent99 | **DAĞITIM:** Contingent99 | **DİJİTAL İNDİRME:** 26 TL (Steam), 16 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 10+ | **DAHASI İÇİN:** wizardoflegend.gamepedia.com

UNRAVEL TWO

Yumak varsa kedi de olmalı

ONUR KAYA

Siz ilk *Unravel*'ı hangi özelliğiyle hatırlıyorsunuz bilmem ama ben ilk tanıtımını, yapımcısının E3 fuarında oyunu sunarken ellerinin titrediğini, ofis ahalisi olarak ekran karşısında "ah garibim, heyecan yaptı adam" cümleleri kurduğumuzu hatırlıyorum. İlk göründüğü andan itibaren tatlı ve samimi bir konsepti yani oyun. Devam oyunu *Unravel* İki (heh) saatler geçirdikten sonra söyleyebilirim ki bundan bir şey kaybetmemiş, hatta yeni haliyle bu havasını daha bile güçlendirmiş.

Bunun sebebi artık iki Yarny birden kontrol ediyor olmamız. Oyun açık ve net bir biçimde iki kişi oynanmak için tasarlanmış ancak el mahkum tek başına oynamış biri olarak (Pardon, yalnızlık dramımızı burada yapabiliyor muyuz, yoksa ücretli mi?) söyleyebilirim ki oyunu tek başınıza oynamak akıcılığından bir şeyler götürse ve alışması biraz zor olsa bile keyfinden bir şey eksiltmiyor. Akıllıca tasarlanmış kontroller sayesinde iki Yarny arasında geçiş yaparak platform bulmacalarını rahat rahat aşabiliyor, ikisiyle ayrı ayrı uğraşmak istemediğiniz ve buna gerek de olmayan noktalarda onları "yekvücut yapıp" bir tuşla iki ip vurabiliyorsunuz.

Düğüm olmasalar bari

Bu noktada üzerine en çok konuşmak gereken şey, ikinci Yarny sağ olsun *Unravel Two*'daki platform bulmacalarının ilk oyundakilere kıyasla ne kadar derin bir hal aldığı. Yarny'nin hareketlerinde ve yapabildiklerinde pek değişiklik yok. Salınma, iplik salarak bir yerden aşağı inme, ip gererek trombolin niyetine kullanma tarzı şeyler genel olarak aynı ancak elimizin altında artık bir değil iki karakter tutuyor oluşumuz çok sayıda olasılığa kapı açmış. İlk oyunda sevimlilikten ve grafiklerden, platform öğelerine kıyasla daha büyük oranda kredi toplayan yapımcılar da bu nokta önlerine çıkan fırsatı kaçırmamış, daha kompleks bulmacalar tasarlamaktan kaçınmamış. Kimi bölümlerde sizi, peşinizdeki tavuğun dikkatini dağıtmak veya orman yangınından kaçmak gibi özel durumlar içinde bırakarak farklı soslar da katmışlar. Anlayacağınız üzere oyun ilkinden daha çetrefilli ve platfrom konusunda daha iddialı ancak işin içine girme sebebiniz manzara seyretmekse, onun da yolu var: Tek tuşla ipucu alarak oyunu kolaylaştırabilir, daha fazla vakit harcamaktan kurtulabilirsiniz.

Manzara seyretmek demişken, Phyre Engine kullanan oyunun grafikleri şahane. Gerçekçilikten bütünüyle uzak görünen ve hareket eden karakterlerimiz, oyunun fotorealistik çevreleri içinde hiç göze batmadan ama atmosferle hoş bir tezat oluşturmaktan da geri kalmadan barınıyorlar. Son derece detaylı tasarlanmış mekânlarsa, özellikle o detayların platform bulmacalarında birer öğe haline geldiği noktalarda oynanış ve görsellik arasında gayet hoş bir bağ kuruyorlar. Ayrıca sayısı yedi olan hikâye görevlerini bitirdikten sonra ana mekânımız olan deniz fenerinde açılan kısa kısa ekstra bölümler sağ olsun yeterli çeşitliliğe de sahipler. Ana oyunun zorluğundan tatmin olmayan ve daha fazlasını isteyen sıkı platform oyuncuları aradıklarını, tamamlandığında karakter özelleştirme seçenekleri açan bu ekstra bölümlerde bulacak.

Oyunun muğlak bile olsa bir hikâyesi de var. İki gencin çeşitli sebeplerle evden kaçışını muğlak bir şekilde iki Yarny'nin yolcuğuna paralel bir şekilde işliyor. Bilindik tarzda açık ve net bir anlatım kullanmıyor, "imgesel" takılıyor. Bu tercih hoşunuza gidebilir de gitmeyebilir de, açıkçası sadece platform öğeleri ve grafikleriyle bile yeterli olan oyunun, üzerine bir de çok ağır olmayan bir hikâye katmış olmasını takdir ettim.

Nihayetinde şunu söyleyebilirim ki *Unravel Two* harika görselliği ve iyi tasarlanmış platform bulmacalarıyla takdiri hak eden bir oyun ancak oyun süresi 5-6 saat civarı. Bu sebeple almak için indirim beklemek isteyebilirsiniz.



- Grafikler muhteşem
- Kompleks bulmacalar
- İki karakteri de rahatlıkla kontrol edebilmek



- Tek kişi oynarken başta kontrollere alışmak biraz zor
- Fiyatına kıyasla kısa

8



Son Karar

İyi yaptığı işleri bozmadan platform alanında daha ciddi olmayı başarabilen, keyifli bir yapım.





TÜR: Platform | **YAPIM:** ColdWood Inteactive | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **DİJİTAL İNDİRME:** 98 TL (Playstore), 20 euro (Origin), 100 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** unravel.wikia.com


Lastik karnavalına hoş geldiniz!

WRECKFEST

Hurdaların yükselişi

EREN ERYÜREKLİ

O pek bilindik atasözüne göre işleyen demir pas tutmaz derler. Peki pas tutan, hurdaya çıkan tekerli demirleri ne edeceğiz? Tabii ki tepelerinden dev mıknatıslarla alıp, plakalarını itinayla söküp kiloyla bir pistin içine hatta bir arenaya salıvereceğiz ki paramparça olup tedavülden kalksınlar. Araçlar açısından baktığımızda bu sanki son dövüşünü yapan emektar bir gladyatörün meydana çıkıp alabildiği kadar rakibi alıp sonra da kanlar içinde ölmesiane benzemekte. İşte hurda arabaların bu son gazı kökleyişleri *Wreckfest*'in ana malzemesi.

Zafer için her yol mubah

Uzunca bir süre (tam 4 yıl) erken erişimde kalan ve *Next Car Game* gibi yaratıcılıktan uzak bir orijinal isme sahip olan oyun *FlatOut* yapımcıları tarafından "onun ruhani devamı olsun yeaaa" diyerek yapılmış. Hatta bana sorarsanız bu oyunun kökleri teee PSX zamanının efsaneleri *Destruction Derby* ve *Demolition Racer*'a kadar gidiyor. Zira tam da oradakilere benzer yarış modları ve oynanış mekanikleri burada da var. Lakin o oyunların oldukça arcade olan hissiyatları *Wreckfest*'te üstüne bolca simülasyon öğesi de katılarak verildiğinden hem sağlam bir yarış deneyimi hem de dibine kadar bir araba kıyımı eğlencesi yaşıyorsunuz. Bu noktada oyunun alan bazlı çarpışmalarının görsel ve sürüş olarak araçları etkilemesine yarayan fizik motorunu övmem gerek. Ki zamanında oyunun Kickstarter kampanyası başarısız olduğunda projenin devamını sağlayan da bu başarılı fizik motorunun yayınlanan ufak bir demosu olmuştu. Özellikle toprak yollarda arabanın yol tutuşunun ciddi olarak zorlaştığını en iyi elimde titreşmekten bitap düşmüş kontrolcüyü sıkmaktan acıyan parmaklarımdan anlıyorum. Hani öyle bir tok viraj alma hissiyatı var ki; elimin altında direksiyon da olsa benzer bir hırsla sarılırdım hani. Yarışlar da öyle "bildik arabaları koyduk piste gidin" şeklinde değil her zaman. Misal her Hollywood filminde kurtarılması elzem olan o sarı okul otobüslerinden 20 tanesinden 3 tekerli bir antika taksi olarak kaçmaya çalıştığınız ve bir tarla dolusu cahil Amerikalının gerçekte muhtemelen yaptığı tarlanın ortasında biçerdöverlerle birbirinize daldığınız eğlenceli bölümler de mevcut. Zaten oyunun tek kişilik modu ve ince ince ayarlayabileceğiniz yapay zekâsının yarattığı mücadele o kadar tatmin edici ki çoklu oyuncu kısmına pek bulaşmadım bile. Ama buradaki lobilerin dolu, bağlantıların sorunsuz, insan rakiplerinse pek o kadar dişli olmadığını eklemem gerek.

Parçalanmak güzeldir

Wreckfest üzerine çok uğraşıldığı her halinden belli olan dolu dolu bir yapım. İster kafa kafaya arabaları toslaştırın ister oval bir pistte 6 turluk dayanıklılık yarışlarına katılın, verdiği derin stratejik his (kısaca virajlarda gövdeyi rakiplere yaslamak :P) ve bağımlılık yapan oynanışı üstüne hiç de büyük gelmiyor. Aksine hep böyle jilet gibi oturaklı bir oynanış sunuyor. Buna bol toz topraklı salaş konseptin iyi uygulanmasını ve emsalsiz fizik motorunu (ki oyuna simcade diyebiliriz bu noktada) hesaba katınca bence yılın yarış oyunlarından birisi karşımızda duruyor. Kasım ayı gibi konsollara da uğrayacak olan yapımı yarış severler ve biraz araba parçalayıp rahatlamak isteyen oyuncular kaçırmasın.



- Sağlam fizik motoru
- Arabaların hasar modellemeleri başarılı
- Özenli ve uzun ömürlü tek kişilik kısım
- Her kullanıcıya uygun ayarlanabilir zorluk seviyesi
- Çılgın ara bölümler çok eğlenceli
- Hırs yaptıran tok sürüş hissi
- Detaylı mod desteği
- Müzikler iyi gaz veriyor

–

- Ses efektleri bazen kulak tırmalıyor (ben en son kendi müziğimi açtım sesi kısıp)
- Çoklu oyuncu kısmı biraz geçiştirilmiş gibi
- Biraz pahalı sanki

8+



Son Karar

Hem eski arcade araba savaşı oyunlarının hem de modern simülasyonların başarılı bir karışımı.

TÜR: Yarış / Aksiyon | **YAPIM:** Bugbear Entertainment | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-129-wreck



Her işi böyle elle yapmak kendini tekrarlasa bile keyifli ve dinlendirici bir eylem.



Mahalledeki spotçu zengin olmuştur.

HOUSE FLIPPER

Tut şunun ucunu döşeyelim abi

EGE SAĞIN

Geçtiğimiz on, on beş yılda belgesel tadında realite şovlar epey popüler oldu. Ben de bu türü severek izleyen biriyim zira neden ünlü olduklarını anlayamadığım zengin insanların günlük dramaları yerine sıra dışı meslekler icra eden insanları izlemeyi tercih ediyorum. Hele işin içine zanaat da giriyorsa tadından yenmiyor. Mesleki kabiliyetlere hayran kalarak izlediğim bu şovların son yıllarda popüler olan bir çeşidiyse ev yenileme programları. Terk edilmiş, yanmış, sel basmış vb. şekillerde artık yaşanmaz hâlde olan pis ve adeta harabeye dönmüş evleri satın almak ve yenileyip kâr ederek satmak üzerine programlar. İşte Empyrean da simülasyon oyunları arasındaki bu açığı güzel görüp bu program konseptini oyuna uyarlamış. *The Sims* serisi, *Minecraft* ve hatta *Skyrim* bile ev tasarlamak isteyen oyunculara sağlam imkânlar sunarken böyle bir oyuna talep olmaması mümkün değil. Tabii önce ortaya kaliteli bir ürün çıkarmak gerekiyor.

Oyuna pislikten geçilmeyen ofisimizin önünde başlıyoruz. Bu noktada ilk dikkatimi çeken şey grafikler oldu. Çok görkemli olduğunu söyleyemem ama son ayarlardaki post processing efektleriyle fotorealistik görüntü yakalamayı başarmışlar. Özellikle evlere dışarıdan bakarken etraftaki ağaçlar, arka plandaki diğer binalar, sağlam ışık efektleri ve yerinde kullanılan bulanıklık efektleri gerçekten güzel bir görüntü sunuyor. Hatta fotorealistik olması konusunda bir örnek vereyim: bilgisayardan satın alıp yenilenecek harabe evleri seçerken her emlak sitesinde olduğu gibi evin fotoğraflarını görüyorsunuz ve özellikle küçük ölçekli gösterildiklerinden ciddi bir gerçekçilik illüzyonu yakalanmış. Bir an gerçek dünyadan fotoğraflar çekip sonra o evleri mi modellemişler diye düşünmedim değil. Yine de başarılı aldatmacalar olduğunu unutmamak gerek. Grafikler aslında o kadar da harika değil ki evin içine girince bu daha da belli oluyor. Bir de optimizasyon sorunu var. Ekran kartına da işlemciye de anormal yük olup korkunç ısılara çıkmalarına sebep olabiliyor oyun. Satın alma tercihi yapmadan önce bunu göz önünde bulundurmakta fayda var.

Neyse, grafiklere bir an için hayran kalıp içeri girince tek odadan oluşan pis ofisimizdeki laptop'ın başına geçiyoruz. 30 bin dolar civarı bir bütçeyle başladığımız için tek şansımız o anda bize sunulan gündelik işleri almak. Bu kısım bir nevi eğitim bölümü işlevi görüyor. Önce temizlik işiyle başlıyor, daha sonra boyama, radyatör takma, doğru eşyaları alıp yerleştirme ve duvar yıkıp yeni duvar örme gibi görevlerle devam ediyoruz. Bu süreçte kullanabildiğimiz gereçler de yavaş yavaş açılıyor ve hepsini açtıktan sonra paramızı da kazanmışken ilk harabemizi almaya hazır hale geliyoruz. Bu da oyunun esas satmaya çalıştığı kısmın başladığı anlamına geliyor.

Restorasyon makinesi ayağınıza geldi

Harabemizin bahçesinden girince göze çarpan ilk şey arayüzdeki değişim. Ekranın solunda beş adet kafa sıralanıyor. Bu kafaların her biri birer alıcıyı temsil ediyor ki oyunda 12 potansiyel alıcımız var. Bunların her birinin farklı tercihleri, önem verdikleri farklı şeyler oluyor ve ekrana girebilen beş kişiden kimin kafası en yukarıdaysa en yüksek parayı onun ödeyeceğini anlayabiliyoruz. Evi temizleyip dekore ederken bu alıcıların tercihlerini göz önünde bulundurmak gerekiyor ama ilk evi aldığımızda pek de bileceğimiz bir şey yok. Evde düzenlemeler yaparken kafaların altında bazı cümleler çıkıyor ve bu cümleler sayesinde onları biraz daha iyi tanıyoruz. Tabletten alıcılar ekranına girince kaç kişilik bir ailedir, ne iş yaparlar gibi soruların cevapları da önümüze seriliyor. Evleri sattıkça burada kişilerin sevdikleri ve sevmedikleri şeyler de listeleniyor tabii.

Bu kafalarla tanıştıktan sonra evin içini de dışını da bir güzel temizlememiz gerekiyor. Burada karikatürize bir durum söz konusu. Evler gerçeküstü derecede pis. Tavanlarda çamur lekeleri var yahu siz ne yaptınız bu evde?! İçerisi çürümüş mobilyalarla dolu olduğu gibi buldukları her fırsatta etrafa çöp dökmeyi de ihmal etmemişler. Sanırsınız mahallenin çöp konteynerlerini evin odalarına boşaltmışlar. Bu yüzden temizlik aşaması ilk yorucu mücadelemiz oluyor ki dahası da gelecek çünkü oyundaki tüm eylemleri elle kendimiz yapıyoruz. Birinci şahıs kamerasından elimizde vileda sopasıyla etrafı silmek, koca bir rulo fırçayla duvarları boyamak, kırık duvarları alçıyla kapatmak, balyozla duvar yıkmak ve dahası… Yetmezmiş gibi bir de radyatörleri, duşakabinleri, klozetleri, çamaşır makinelerini vs. kendimiz monte ediyoruz. Özellikle bu ikinci kısmın faydalı olduğunu söyleyebilirim zira bunları taka taka parçalarını görmeye o kadar alıştım ki artık yeni bir eve taşınırsam kendi klozetimi kendim monte edebileceğimi düşünüyorum. Ayrıca bu eylemleri yaptıkça kendi alanlarında yetenek puanı kazanıp daha hızlı yapmak, aynı anda daha çok alanı boyamak gibi yetenekler açtığımızı da belirteyim.

Temizlikten sonra asıl ev yapımına başlıyoruz. Duvar yıkıp kurarak oda sayısını ve boyutlarını değiştirebiliriz. Yerlere parke döşeme, halı kaplama, fayans döşeme gibi seçeneklerimiz var. Benzeri duvarlar için de geçerli. Boya, duvar kâğıdı, panel kaplaması… Bunları da halledince artık iç mimari kısmı başlıyor ki işin en can alıcı kısmı bu. Müşterileri en çok bu kısım ilgilendiriyor. Oyunun algılama sistemi sayesinde sağ üstte mini haritanın altında odanın boyutu ve tanımı yazıyor. Başta sadece oda yazsa da örneğin bir yatak koyarsanız bir anda yatak odası yazmaya başlıyor. Tabii her oda bu kadar basit değil. Epey ayrıntılı gereksinimleri olan odalar da var. Kulağa gayet iyi geliyor değil mi? Fakat oyunun başarısızlığı bu noktada başlıyor.

Odalarda ışıksızım

Oyunun oda algısı sağ üstteki yazıda güzel çalışsa da müşterilerimizin algısı pek iyi değil. Bunu daha ilk evde fark ettim. Yatak odasını düzenledikten sonra salona geçtim. İlk ev o kadar küçük ki ikili kanepe bile sığdıramadım. Fakat sığdırmaya çalıştığımda anlamsız bir tepkiyle karşılaştım. Adamın biri bir anda "Ne demek ikinci yatak odası? Ne yapacağım ikincisini?" diye çıkıştı. Evli çocuklu teyzeyse hemen sevindi. Oysa mini haritanın altında yatak odası yazmıyordu ki zaten ortada yatak yok. Neyse dedim bug'dır çok da şey etmeyeyim, o evi öyle sattım. Daha sonra daha büyük evlere geçtim ve bu sorun tekrar yaşandı. İncelemenin görsellerinde önce/sonra fotoğraflarını göreceğiniz büyük evi yaparken de aynı adam yine gaza geldi. Oysa bu kez mini haritanın altında "ev sineması" yazıyordu ve işin üzücü yanı ayrı bir ofis, bol bol kitap rafı ve tek yatak odası isteyen bu abiye özel tasarlamıştım evi. O an yaşadığım hayal kırıklığı ve öfke öyle büyüktü ki… Nankör herif… Geri bildirim sorunları bununla da sınırlı değil. Bazen olumlu şeyleri kırmızıyla işaretliyor. Örneğin temizlik yapıyorsunuz "ne kadar temiz, çok güzel" diyor ama bunu kırmızıyla gösteriyor. Müşteri yapay zekâsında ciddi sıkıntı var yani.

Son olarak eşya sayısı çok yetersiz. *The Sims*'in eklentisiz hâlinde bile daha fazla eşya var dersem durumun vahametini anlayacağınızı düşünüyorum. Hayat insana eklentisiz *The Sims 4* bile övdürüyor, garip... Oyunda sadece bir çeşit duşakabin var. Bu konseptteki bir oyunda bir duşakabin nedir? Pek çok elektronik eşya hiç yok ki buna yanılmıyorsam bulaşık makinesi de dâhil. Her yere aynı şeyleri koymak çok sıkıcı oluyor ki koyduğumuz eşyaların modern/klasik olması dışında bir geri bildirim etkisiyle de karşılaşmadım. Bir de tabii monte edilecek tesisatı değiştirememek var. Evde radyatörler, klozet, duş, lavabo nereye gelecek belli ve yeri değiştiremiyorsunuz. Bazı evlerde çamaşır makinesi monte edecek tesisat yok, bu yüzden ona da elveda deyin.

İşte bir güzel fikir daha böyle mahvediliyor. Temelde iyi düşünülmüş de olsa içerik kıtlığı, yapay zekâ ve evin dışına boyama dışında müdahale edilememesi (veranda mobilyaları, bahçıvanlık vs.) ciddi sıkıntı. Koca bir hayal kırıklığı ama Türkçe desteği hatırına bir artı alıyor.

Apocalypse DLC

Ücretsiz Apocalypse DLC'siyle oyuna kıyamet gününe hazırlanan bir alıcı eklenmiş ki dükkân kısmında kendine özel sığınak kategorisinde bir sürü eşya da var. Fallout tadındaki bu arkadaşa bir ev yapmayı ihmal etmeyin.



Perişan haldeki evleri temizlemek güzel ancak donatma ve satma kısımlarında ciddi sıkıntılar var.





+
- Konsept çok başarılı
- İşlemleri elle yapmak keyifli
- Grafikler zaman zaman harika
- Türkçe dil desteği

−
- Ciddi içerik eksikliği var
- Yapay zekâ yetersiz
- Optimizasyon sorunları
- Evin dışına müdahale edememek

6+



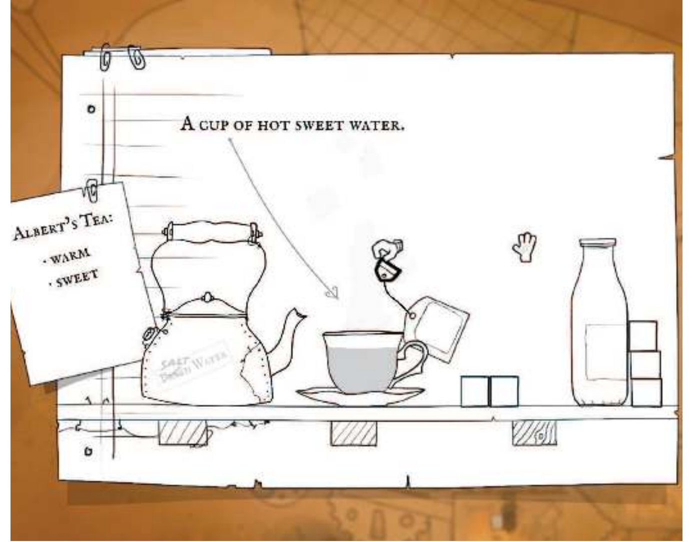
Son Karar

Güzel konsept, kötü oyun.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Empyrean | **DAĞITIM:** PlayWay S.A., Frozen District | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-129-hf



"Kahverengi tonları yerine çay rengi tonlarını yeğlerdik aslına bakarsanız."



39 DAYS TO MARS

O zaman bir çay içelim

HAZAL ÇAMUR & TARIK KAPLAN

"Hazal hanımefendiciğim, çok içim sıkılıyor. Acaba diyorum, bir Mars'a mı gidip gelsek?"
"Aa, gidelim tabii. Şahane olur bu mevsimde. Ama yolumuz uzun, önce bir çay içelim."
"Harika fikir. Nasıl seversiniz; sütlü, şekersiz, ılık?"
"Bir saniye azizim, önce ekran gelsin. Hah. Sıcak, sütlü ve şekerli lütfen."
"Ağzınızın tadı her zamanki gibi yerinde Hazal Hanımcığım. Yalnız şu çaydanlığı tutmamda yardım ederseniz… Malum, tek başına zor oluyor çay yapmak."
"Bence siz tutarken ben saat yönünde çevirirsem bu işi kotarırız."
"Hah, biraz döküldü ama fincana da sıçradı sonuçta. Çayınız bittiğinde yola çıkalım diyorum münasip bulursanız. Geminin anahtarını çekmeceye mi koymuştuk?"
"Bir Anadolu kadının da dediği gibi, nerede bıraktıysan oradadır. Ama gelin biz gene de beraber arayalım."
"Şahane olur vallahi. Zira bilirsiniz, bir çekmeceden anahtar almak da iki kişi gerektiriyor bir sebeple..."
"Acaba eşyalarınızı kaybetmemek için kurduğunuz türlü oyunlar buna sebebiyet veriyor olabilir mi?"
"Haha, ilahi Hazal Hanım… Hiç sanmam. Yalnız ben çekmecenin kilidini açarken şu kafesi tutabilirseniz müteşekkir olurum, kafamı kapmaya çalışacak da."
"Elbette, elbette. Siz de şu sağa sola salınımı düzgün yaparsanız evden çıkabileceğiz."
"Asıl siz şu ipi bir yakalayabilirseniz, bakın gene kaçtı… Yahu çekiyorum ya işte! Hah, oldu bu iş!"
"E hadi o zaman. Ferforjeli, uçması imkânsız gemimizle yola çıkalım…"
"Tabii ki ipini çözdükten sonra. O halde, Mars bizi bekler!"
--
"Gemi biraz sola mı çekiyor?"
"Aşağı çekmesinden iyidir Hazal hanımcığım. Fakat hafif de bir yanık kokusu var sanki."
"Çabuk, kazan dairesine!"
"Aman aman, galiba kazan patlamak üzere! Kaybedecek vakit yok! Gelin önce bir çay içelim, sonra da bunu çözeriz."
"Ah, ne güzel dediniz. Siz kupayı tutun, ben sütü koyayım."
"Yalnız ben sütsüz seviyorum… O ses kazandan mıydı sizce?"
"Hay aksi. Neyse, motora biraz daha kömür atsak yerini doldururuz bana kalırsa. Kömürleri nereye koymuştunuz?"
"Kazan dairesine, hemen patlayan kazanın yanına depolamıştım Hazal hanımcığım."
"O halde size yol göründü Tarık beyciğim, bakınız asteroid tarlasından geçiyoruz. Nazikçe isterseniz bir fincan kömür verebilirler belki. Ben de topladıklarınızı buradan alırım."
"Aslında siz her zaman o asteroid toplayıcı kullanmakta benden daha başarılı-"
"Tarık, delirtme beni."
"Tamam tamam, siz de hemen sinirleniyorsunuz yahu, şaka ediyorum. Kömürler siyah olanlardı değil mi?"
"Hayır, pembe ve yumuşaklar. Kuzum beyninizi evde mi unuttunuz?"
"Sanırım bu kadar stres dahi bir beyni bile aksatabiliyor. O halde ben çıkayım. Dönünce bir çay içer miyiz?"
"Bittabii. Kömürle döndüğünüz sürece."
--
"Hazal hanımcığım, keşfimizin 39. günü kutlu olsun!"
"Kutlu olsun Tarık beyciğim. Sizce ne kadar yolumuz kalmıştır Mars-ı muhteremlere?"
"Zannediyorum ki az sonra yörünge sınırından geçeriz. Geminin irtifa kaybına bakılırsa çoktan geçmiş bile olabiliriz."
"Ah evet, sallanmaya da başladığımıza göre kesin düşüyoruz. Ne kadar heyecanlı!"
"Değil mi ya! İnerken çay takımını da unutmayalım, Mars'ta bir sütlü çay içmeden dönmek olmaz şimdi."
"Galiba yere değmek üzereyiz. İnince kapıyı açarsanız önce ben fırlayayım, duman içeri dolmadan kapatalım kapıyı. Çaydanlığa is bulaşsın istemeyiz."
"Doğru dediniz. Keşke kömür motorumuz da patlamasaydı da uzayda bulduğumuz bütün o güzel hatıralar kül olmasaydı."
"Kara göründü Tarık beyciğim, sıkı tutunun!"
--
"Mars gerçekten de fevkalâde bir gezegen, sizce de öyle değil mi Hazal hanımcığım?"
"Çok haklısınız Tarık beyciğim. Yalnız malumunuz bayram yaklaşıyor, yavaştan eve mi dönsek artık?"
"Hahah, bu dediğiniz önce yeni bir uzay gemisi yapmayı gerektirir."
"Çok doğru. Hem de elimizdeki gemi enkazından başka bir şeyimiz olmadan…"
"Siz de benim düşündüğümü mü düşünüyorsunuz Hazal hanımcığım?"
"Öyle sanıyorum Tarık beyciğim."
"O halde önce bir çay içelim."


Sütlü çay


Çatlak kazan

6

39 DAYS TO MARS

Son Karar

"Yolculuğumuz kısa mı sürdü, bana mı öyle geliyor?"

TÜR: Macera / Bulmaca | **YAPIM:** It's Anectodal | **DAĞITIM:** It's Anectodal | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-129-mars



Baba depresyonda ama elinden geldiğince iyi olmaya çalışıyor.





Hafta sonu: Dağınık ev ve NBA maçı.

THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT

Çeyrek doz Life is Strange 2

İPEK ATAM

LiS'le aynı evrende geçen *The Awesome Adventures of Captain Spirit* tamamen ücretsiz ve sizi *LiS 2*'ye hazırlamak için tasarlanmış, yaklaşık 2 saat süren bir yapım. *LiS*'in 3 yıl sonrasında ve yine Oregon eyaletinde geçiyor ve ipuçlarını bulabilirseniz *LiS 2*'yle ilgili ufak tefek bilgiler içeriyor. Ayrıca hemen belirteyim, kayıt dosyalarınız da *LiS 2*'ye aktarılacağından, basit de olsa yapacağınız seçimler önemli.

The Awesome Adventures of Captain Spirit oldukça tanıdık gelen gitar tınılarıyla, karlar içindeki tipik bir Amerikan banliyö evinde açılışı yapıyor (O değil de verandalı Amerikan banliyö evleri müthiş değil mi sizce de? İçlerinden huzur fışkırıyor adeta.) Ana karakterimiz Chris 10 yaşında, süper kahraman olmak isteyen, hayal dünyası oldukça zengin bir çocuk. Tipi de biraz Max'e mi benziyor ne? Kendisi ayrıca hayal dünyasında yarattığı Captain Spirit'in ta kendisi. Chris yaptığı her hareketi Captain Spirit'in süper güçleriyle yaptığını farz ediyor, gerçek dünyayla kafasındaki fantastik dünyayı harmanlamış. 10 yaş çocuğunun o kıskanılası yaratıcılığı da bunu besliyor tabii. Chris annesini bir kazada kaybetmiş. Babasınınsa acısını içki içerek uyuşturduğunu, sarhoş olduğunda da Chris'e kötü davrandığını görüyoruz. Yas sürecinden çıkamamış ve alkol dışında maddi problemleri de olan Chris'in babası depresyonun kucağında yani anlayacağınız. Bu noktada hikâyenin biraz klişe olduğu söylenebilir, ayrıca yine *LiS*'teki gibi kaza sonucu ebeveyn kaybı görüyoruz. Ama öte yandan, anne yokluğu ve babanın da kendisiyle yeterince ilgilenememesi sonucu iyice yalnız kalan Chris'in hayal dünyasına kaçması, Captain Spirit'i ortaya çıkarması bu tabloya cuk diye oturuyor haliyle. Sonuçta yetişkin halimizle bile bir şeyleri değiştirebilmek için özel güçlerim olmasını istiyorum hâlâ ben de...

Oyunu tamamlamak için Chris'in "muhteşem şeyler listesi"nde yazan her şeyi mutlaka yapmanız gerekmese de şifre bulmanız gereken 2 yer dışında hepsine kolaylıkla ulaşılabiliyor. Chris'in babasının telefon şifresini çözebilirseniz telefonda oynayabileceğiniz oyun (HawtDawg) da çok güzel olmuş bu arada (oyunun mobil platformlara çıkarılmasını isteyenler bile var, o derece). Dontnod'un ücretsiz bir oyun için bu kadar özenmesi çok şık bir hareket.

LiS'ten alışıldığı üzere oyunda yine çok güzel ve atmosfere uyan şarkılar kullanılmış. Grafiklerse *LiS*'ten daha iyi gözüktü gözüme. Özellikle karlar içindeki bahçe harikulade... Büyük bir kar özlemi içinde gezindim durdum resmen bahçede. Oyun bende sorunsuz çalıştı ancak optimizasyonu sorunlu diyenler ve çökme problemi yaşayanlar olmuş bayağı, onu da bilgilerinize sunarım.

Yeniden görüşeceğiz Chris

LiS 2'de Chris'i göreceğimiz kesin ancak oyundaki halini mi yoksa büyümüş halini mi görürüz, yönetilebilir bir karakter olur mu, annesiyle ilgili daha çok şey öğrenebilir miyiz, hatta annesini görebilir miyiz vs. gibi soruların cevapları şu an belirsiz. Hepsini Eylül ayında *LiS 2*'nin ilk bölümü çıktığında öğreneceğiz.

Basit de olsa yaptığımız birkaç seçim var ve kayıt dosyaları Life is Strange 2'ye aktarılabiliyor.

+
- Ücretsiz
- Müzikler
- Hikâye LiS'lere yakışacak şekilde duygusal

−
- ...Ama klişe
- Teknik sorunlar



7



Son Karar

Life is Strange 2'ye ısındıran sıcak bir mini oyun.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Dontnod | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** life-is-strange.wikia.com

SLAY THE SPIRE

Desteden çıkan otobüs kartı

ALİ SEZGİN

20'li yaşlar bitip de 30'larınıza geldiğinizde oyun oynamanın bir hobi olmaktan çıkıp lükse dönüştüğüne bizzat şahit oluyorsunuz. İş hayatı, projeler, eş, dost derken oyun oynamaya fazla zaman kalmıyor. Daha önemlisi oynarken verilen aralar o kadar çok uzuyor ki, oynadığınız oyunların neresinde kaldığınızı veya nasıl oynandığını bile hatırlayamaz oluyorsunuz. Roguelike'lar bu yüzden 30 yaş üstü için muhteşem tür. Oyunu bitirmek 30 dakika sürüyor, her defasında baştan başlıyorsunuz ve en önemlisi her defasında farklı yapısıyla aynı şeyleri tekrar ediyor hissi vermiyor. *Slay the Spire* işte bu yüzden o "mükemmel oyun" olmayı başarıyor. İşin gücün arasında, temposunu size göre uyduran ve büyük oranda bağımlılık yapan bir oyuna "mükemmel" haricinde başka ne denebilir ki zaten?

Slay the Spire sadece basit bir kart oyunu değil, aynı zamanda hack 'n slash (Bu türe sizce de kes-biç desek çok mantıklı olmaz mı?) türünün nadide bir örneği. Oyunda 3 farklı kahramanla hazır destelerle başlıyor, dövdüğünüz her düşman ve özel odalardan yeni kartlar ve farklı özellikler veren relic'ler kazanıyorsunuz. *Slay the Spire* zindanları ve karşınıza çıkan yaratıkların sırası her defasında değiştiği için "ben bu deck'i yapacağım" gibi bir kavram söz konusu değil. O seans esnasında elinize neler gelirse onlarla birlikte en iyi sinerjiyi yaratmaya çalışacaksınız. Oyunda iki meta var: Bunlardan biri tahmin edebileceğiniz üzere dükkânlarda harcanabilen altınlar ve diğeri de sağlığınız. Yerine göre dallanıp budaklanan haritada, vereceğiniz kararlar oyunun gidişatını da doğrudan etkiliyor olacak. Daha iyi bir kart için can kaybetme riskini göze alıp güçlü elit canavarlarla mı kapışacaksınız yoksa doğrudan güvenli bir yol çizip o kata ait canavarın karşısına mı çıkacaksınız, bu tamamen size ve kartlarınıza bakıyor.



Oyunda aksiyon genel olarak basit efektlerle sayılar üzerinden gösteriliyor. Öyle uçan kaçan tiplemeler beklemeyin sakın.

Kâğıt kesiği

Slay the Spire toplamda 3 kahraman, dolayısıyla üç farklı deste tipi sunuyor; Zırh ve güce dayalı Ironclad, zehir ve hızlı darbelerin adamı Silent ve pasif yetenekleriyle öne çıkan robot Defect üçlüsü tamamen farklı oynanışlar ve yaklaşımlar gerektiriyor. Oyunda ortak kartlar var ama asıl olay karakterlerin kendi kartlarıyla ilginç kombinasyonlar yaratmaya bakıyor. Örneğin Silent'la zehir yeteneklerine ağırlık verirseniz, dövüşlerde kendinize bol bol zırh basıp, sayıca az zehir yeteneğiyle düşmanınızın yavaş yavaş ölmesini izleyebiliyorsunuz. Tabii bu durumda elinizde doğru kartların olduğunu varsayıyorum. Gereksiz kartları (para veya can karşılığı) desteden çıkartmaz ve şansınıza doğru kartlar gelmezse bir anda anlamsız ve çok ileri gidemeyecek bir desteyle kalakalmak içten bile değil. Oyunda toplamda 3 kat var ve üç katı da temizleyen oyuncular Ascension denilen zorluk seviyelerine giriş yapıyorlar. Oyun her bitirildiğinde erişilebilir hale gelen bu seviyeler oyunu yaratık canlarını arttırmaktan, iyileşme engellerine kadar çeşitli cezalarla oynamanızı gerektiriyor. Bunun yanı sıra çeşitli bonuslarla oynanan günlük denemeler ve yakında eklenecek sonsuz mod uzunca bir süre *Slay the Spire* oynamanızı garantileyecek gibi duruyor.



Slay the Spire'ı özellikle *Hearthstone* seven ancak bir uyduruk maç için 30 dakika harcamayacak oyunculara tavsiye edeceğim. Saatlerce hamle sırası beklemeden, ucuz bir combo yapmak için dakikalarca kartlarla uğraşmadan hızlı bir kart oyunu oynamak size de en az benim kadar iyi gelecektir. Henüz erken erişimde olan oyuna sadece iş aralarında (ve çaktırmadan esnasında) oynayarak yaklaşık 170 saat gömmüşüm. Yapımcıların her hafta güncelleyip geliştirdikleri bu oyunun böyle giderse beni en az bir o kadar daha oyalayacağını düşünüyorum. Yoktan gelip ben ve benim gibi birçok oyuncuyu kendine bağlayan *Slay the Spire* henüz bitmeden bu kadar iyiyse, tamamlandığında nasıl olacağını hayal bile edemiyorum.



+
- **Üç muhteşem deste**
- **Oyun çok dengeli**
- **Sürekli güncelleniyor**
- **Eğlenceli kombinasyonlara imkan veriyor**

−
- **Son boss'ları belirli destelerle yenmek imkânsız**

Son Karar

Kart oyunlarına başlamak istiyorsanız bu oyun harika bir başlangıç noktası olabilir.

TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Mega Crit Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** slay-the-spire.wikia.com



PRISMATA

Kart oyunu değil, iki kişilik bir matematik problemi

ÖMER AKDAĞ

Lisede matematiğim orta seviyelerde olsa da, yani çok beceremesem de severdim aslında kendisini. Oyun oynamak gibiydi bir nevi, kafayı çalıştırıp, kasıp, bölümü (problemi) geçmeye çalışmak zevkliydi. Hatta üniversite sınavından sonra bütün kitaplarımı, test fotokopilerimi falan ya yırtmış, ya sağa sola dağıtmıştım ama "ya ben arada dönüp dönüp bakayım da beynim çürümesin" diye Güvender'in o mavi problem kitabını kenara koymuştum. Bakmadım tabii sonra. Ve yıllar sonra *Prismata* bana gösterdi ki, gerçekten de çürümüş benim beyin (Pek beceremedim de…).

Hakkındaki aşırı iyi yorumları okuyunca dergiye kesin yazalım istedim *Prismata*'yı ve karşıma bir kart oyunu çıkmasını beklerken fena ters köşe oldum. *Prismata* kart oyunu değil aslında çünkü, kartlarla oynanan bir strateji oyunu, bir aşırı komplike matematik problemi daha çok.

Kart oyunlarının birçok karakteristiğine sahip değil *Prismata*. Örneğin kart biriktirip deste hazırlamak gibi bir sistem yok. Kapalı kart diye bir şey yok sonra, iki tarafın da oynadığı kartlar masada açık bir şekilde duruyor. Veya birçok kart oyununun aksine, görsel roman stili anlatılan, idare eder seviyelerde bir hikâye moduna sahip. Bunun dışında kart oyunları görsel efektlerle, kart tasarımlarıyla öne çıkar normalde, *Prismata*'ysa aksine görsel olarak gayet basit, hatta biraz dandik.

Olayı kafada bitireceksin

Ama *Prismata*'nın en can alıcı farklılığı, onu gerçekten özel yapan şey, içinde şansa hiç yer olmaması. Bakın "şanstan çok yeteneğiniz belirleyici" değil söylemeye çalıştığım, şans faktörü HİÇ yok, SIFIR. Elinizdeki kartların rastgele gelmesi durumu yok, veya " bu kart 1-3 hasar verir, artık şansına" gibi bir yapı da yok. Birden fazla deste çeşidi de yok ayrıca, "bana taş destesi geldi, rakibime makas destesi geldi, biraz avantajlıyım öyleyse" gibi bir şey de söz konusu değil.

Sistemin temelleri basit: Standart bir maça başladığınızda en soldaki sütunda standart kartlar, onun yanındaki sütunda da özel kartlar var. Bunları bir strateji oyununda dikebileceğiniz binalar veya üretebileceğiniz birimler olarak görün. Özel kartlar her maç rastgele bir şekilde geliyor ama size de, karşınızdaki oyuncuya da gelen şeyler aynı, herhangi bir avantaj veya dezavantaj söz konusu değil ve stratejinizi gelen bu rastgele kartlara göre belirlemeniz gerek. Sonrası bildiğiniz anlamda bir sıra tabanlı strateji şeklinde ilerliyor. Elinizdeki parayla ister kaynak, ister savunma, ister saldırı kartlarını masaya sürüyorsunuz. Ha tabii kaynak-savunma-saldırı kartları arasında keskin çizgiler de yok.

İlk turlar zerg rush yapmayacaksanız genelde kaynak üreten birimlerinizi arttırmakla geçer. 5 çeşit kaynağınız var, bunların üçü her tur sıfırlanırken ikisini biriktirebiliyorsunuz. Sonra… Sonrasını anlatamıyorum işte çünkü maçın gidebileceği milyonlarca yol var, kartların özellikleri her türlü yaklaşıma olanak tanıyor. Her kartın farklı bir can puanı var atıyorum. Az canlı saldırı kartlarınıza saldırılmasını istemeyeceğinizden savunma kartları yapıyorsunuz ama bunun can absorbe edip bir sonraki tur geri toparlayanları, kalıcı hasar alanları, kolay feda edilebilecek ucuz olanları, hem saldırı hem savunma yapabilip o tur ne yapacağını seçmeniz gerekenleri falan derken hem elinizdeki kaynağın türüne ve miktarına, hem karşı tarafın stratejisine göre biçimlenecek bir savunma anlayışınız olacak.

İçi dışı bir

Oyunu anlatmakta zorlandığımı fark etmişsinizdir. Ama aslında çok basit ve çok isabetli şekilde şunu söylesem temiz olur sanırım: *Prismata* aslında bir satranç türevi. Dediğim gibi, şans yok, farklı özelliklere sahip birimler var ve bu birimleri savunma ve saldırıda birlikte kullanarak, hesap kitap yaparak, üstün gelmeye çalışıyorsunuz. Bildiğimiz anlamda strateji oyunlarında olduğu gibi "kötü gidiyordum ama şansıma rakibin tanklarıyla benim bazukalılarım karşılaştı" veya "kötü giderken rakibin üssünün arkasından uçak dolaştırıp kaynak toplayıcılarını öldürdüm, kuntinlikle maçı çevirdim" gibi olaylara yer yok. Bütün şartlar eşit. Eğer öğrenmeye, pratik yapmaya, kafayı çalıştırmaya meyilli değilseniz uzak durun *Prismata*'dan. Ama başarınızın da başarısızlığınızın da %100 kendinizden kaynaklandığı, ciddi anlamda beyin yoran bir rekabetçi oyun arıyorsanız *Prismata*'nın hiç de az olmayan oyuncu topluluğuna girin derim. Ha bu arada niye hâlâ erken erişimde olduğunu da anlamadım, oyun gayet eksiksiz aslında.

Eğitim

Prismata'da sıralamalı online maçlara belli bir seviyeye ulaşmadan giremiyorsunuz ve o seviyeye ulaşmanın en temiz yolu da önce hikâye kısmını, sonra da onlarca bölümlük eğitim kısmını elden geçirmek. Ki hepsini tamamlamak bir 8-10 saatinizi alacaktır. Elbette yetmeyecek ve sıralamaların en üstlerindeki oyuncuların maçlarını izlemek isteyeceksiniz (oyun içinden kolayca izlenebiliyorlar). Prismata'nın emek isteyen bir oyun olduğunu söylemiştim.



- Her şeyin tamamen oyuncunun zekâsına kaldığı, eşi olmayan bir yapım
- Şans faktörü sıfır
- İyi beyin egzersizi
- Mikro ödemeler sadece kozmetik
- Erken erişimde olduğuna bakmayın, sıkıntısı yok aslında



- Görsel olarak diğer kart oyunlarına nazaran pek çekici sayılmaz

Son Karar

Satranç gibi. Başarının ve başarısızlığın %100 elinizde olduğu bir strateji.





Bir strateji oyununda hile yapmayan bir yapay zekâdan sopa yemek çok koyuyor.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Lunarch Studios | **DAĞITIM:** Lunarch Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: prismata.gamepedia.com



"Veresiye yoktur" tabelası da astık mı tamamdır.

MOONLIGHTER



one | ps4 | osx | **win**

Mesaili kahramanlık

Her şeyin simülatörü yapılırken elbette dükkân işletme, tüccarlık yapma simülasyonları da es geçilmedi. Bu sefer dükkânımızın adı *Moonlighter*. Aileden geriye kalan son kişiyiz ve aile yadigârı dükkânı işletme işi bize kalmış durumda. Ama malzemeler ayağımıza gelmeyecek, zindanlara inip kendi emeğimizle toplayacağımız eşyaları, yaratık parçalarını satarak geçineceğiz. Gün içinde tezgah başında duran tüccar, geceleri mağaralara akan kahramanız yani. Uyku mu? O da ne?

Moonlighter, roguelike bir aksiyon-simülasyon oyunu. Her zindanın son katındaki boss'u kesip diğer zindana girmeye hak kazandığımız bir sistem mevcut. Zindanda öldüğümüz anda tüm eşyaları kaybederek zindanın en başından başlıyoruz, roguelike'lığı da bu. Toplam 5 zindan var. Bu sayı oldukça az ve oyun süresi de buna bağlı olarak pek uzun değil. Tabii bu tarz oyunlarda refleksleriniz pek iyi değilse (benim gibi), zindan boss'una bile ulaşamadan defalarca öldüğünüzden süresi oldukça uzayacaktır, bilginize, ehim.

Oyunun kendi içinde bir ekonomisi var. Arz-talep durumuna göre eşyaların popülerliği değişiyor. Fiyatlarıysa tamamen müşterinin tepkisine göre belirliyoruz. Örneğin müşteri fiyatı çok yüksek bulursa *Red Dead Redemption 2*'nin fiyatını gören bir Türk oyuncu gibi terliyor, ürünü yerine bırakıyor. Veya aksine müşteri ürüne atlarsa da çok ucuza satıyoruz demek oluyor. Bu şekilde müşteri tepkilerine göre kendi fiyatlarımızı oluşturduğumuz sistem tatlı olmuş.

Satışlardan kazandığımız paralarla, dükkânımızı geliştiriyor veya kasabada işimize yarayacak dükkânlar açılmasını sağlıyoruz. En önemlisi tabii ki demirci. Burada birkaç çeşitten ibaret olan silah ve zırhlarımızı para ve zindanlardan toplayacağımız eşyalar karşılığında geliştirmemiz lazım. Aksi halde zindanlarda iyi dayak atıyorlar.

Tatlı ama çeşitliliği çok az ve kısa süren bir yapım *Moonlighter*. ■ **İPEK**

+
- Arz talep dengesine göre değişen ekonomik sistem
- Müşteri tepkisine göre fiyat belirleyebilmek
- Müzikler

−
- Çeşitlilik çok az

6

Son Karar

Güzel düşünülmüş ekonomi sistemiyle başlarda bağımlılık yapsa da kısa sürede sıradanlaşıyor.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Digital Sun | **DAĞITIM:** 11 Bit Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL (Playstore), 32 TL (Steam), 59 TL (PSN), 32,50 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** moonlighter.gamepedia.com

UNWORTHY



win

Herkes layığına kavuşur, günah olsa bile

Kiminde ruh topladık, kiminde kan. Kiminde tuz peşine düştük, kiminde deneyim. *Souls* ekolünden gelen oyunlardan bahsediyorum. *Unworthy* de benzerlerinin peşinde gidiyor, *Souls* serisinin ünlü mekaniklerini alıyor ve aynı *Salt & Sanctuary*'de olduğu gibi bu deneyimi bize 2 boyutlu olarak sunuyor. Bu sefer ne mi topluyoruz? Günah topluyoruz, günah.

Unworthy, Aleksandar Kuzmanovic'in oyunu diyebiliriz. Ses ve müzik konusunda aldığı yardımların dışında tasarımından çizimlerine, programlamasına kadar oyunun her şeyini tek başına halletmiş. Tamamen gri tonlarında (kan kırmızısı hariç), pikselli grafiklere sahip ama gerek animasyonları, gerek karakter ve boss tasarımları o kadar güzel ki çoğu zaman kendimi "vay be, ne güzel yapmış" diye düşünürken buldum. Oyun genel olarak *Salt & Sanctuary*'e daha çok benziyor çünkü işin içinde tamamen 2D ilerlemeli bir oyun yapısı var. Kontrol noktası olarak mangallar buluyor ve kendimizi ateşle damgalıyoruz, öldürdüğümüz düşmanlardan günah topluyoruz, öldüğümüz zaman geride bıraktığımız günahları toplayamadan tekrar ölürsek hepsini kaybediyoruz: Bunlar zaten klasik *Souls* tarzı mekanikler.

Oyunda zıplama yok, hafif ve ağır saldırının dışında düşman saldırılarından kurtulmanın tek yolu doğru zamanlamayla yuvarlanmak. *Dead Cells* oynadıysanız buna alışmakta zorluk çekmezsiniz zaten. Çok çeşitli silahlar kullanabiliyoruz, eğer elimizde kalkan varsa her bilmemkaç saniyede bir tek bir saldırıyı otomatik olarak bloklayabiliyor. Bunun dışında olay tamamen doğru zamanlamayla yuvarlanmak ve saldırmak üzerine kurulu. Ancak boss'ların tasarımları öyle güzel, birbirlerinden öyle farklılar ki bu basit mekaniği bile doğru zamanlamayla kullanmak cidden zor oluyor ve boss öldürdüğünüzde o zafer duygusunu sonuna kadar hissedebiliyorsunuz.

Unworthy'nin *Souls*'a selam çakan gizemli hikâye anlatımı cidden merakımı uyandırmayı başardı. Bu kadar sınırlı bir renk paletiyle değişik bölgelerin birbirinden son derece farklı olmasını bile sağlamış Kuzmanovic. Bu türe ilgi duyuyorsanız günah toplamayı çok sevecek ve oyunun minimalist yapısına şapka çıkaracaksınız. ■ **ESER**



Narcoss kafanıza çekici çaktı mı neye uğradığınızı şaşırıyorsunuz.

+
- Ortamlar
- Boss tasarımları
- Brian Havey imzalı müzikler
- Hikâyeyi Souls gibi ağır ağır anlatıyor

−
- Işınlanma yeteneği çok geç açılıyor
- Ufak teknik hatalar
- Bazı silahlar çok daha güçlü

7

Son Karar

Öyküye kapıldığınızda gizli bir cevher olduğunu görüyorsunuz.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Aleksandar Kuzmanovic Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-129-unw

COOK, SERVE, DELICIOUS! 2!! – BARISTA

lin osx **win** UPDATE

Lattenizi nasıl alırdınız?

Açken, buzdolabı boşken veya diyetteyken oynayabileceğiniz en kötü oyunlardan birine çok eğlenceli bir güncelleme geldi geçtiğimiz ay içinde. İkinci oyun ilkine kıyasla zaten çok daha genişti ama buna rağmen biraz daha büyütme kararı almışlar. "Biraz daha" derken aslında "bayağı" demek istemiştim, bana kalırsa parayla sunulabilecek kadar çok içerik eklemişler. Ama ücretsiz!

Barista Update diye duyunca artık bar açıp sırf içki ve kokteyllerle uğraşacağız sanmıştım ve heyecan yapmıştım. Ama aslında 24 yeni tarif eklenmiş ve işler önceki gibi devam ediyor. Bunu gördüğümde biraz hayal kırıklığı yaşamadım desem yalan olur. Ama gelen tariflerden sadece iki tanesi içecek kategorisinde. Espresso, latte, milkshake gibi aslında içecek olan tarifse "entrees" kategorisinde. Yani kendi kafenizi işletebilirsiniz bu şekilde, neden olmasın?

Toplam 18 ana yemek, 4 garnitür, 2 içecek var. Hepsinden tek tek bahsetmek isterdim ama sıkılırsınız sanırım. Genel olarak oyunun mekaniğinde büyük değişiklikler yok gibi fakat yapımcı, Tamale için yeni kod yazmak zorunda olduğunu söyledi. Onun yapılışı biraz farklı, "HS Required" yani önceden hazırlanması gereken bir yemek ve böyle 5 tane bir şey sarıp pişirerek hazırlıyorsunuz. Onun dışında yine ufak tefek değişiklikler var. Mesela pek çok içecek (ana yemek olan içecekler) blender'da hazırlandığı için malzemeleri koyduktan sonra kapağını kapatmak gerekiyor. Kapatmayı unuttuğum için nice tariflerim kötü oldu... Muhtemelen bütün mutfak da batmıştır.

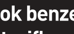


Ya diyetteyim diyorum :(

Yenilikler bununla sınırlı değil tabii. Yeni tarifleri kullanan 3 yeni restoran, Cook4Hire restoranları için Zen modu seçeneği, 5 yeni başarım, restoranınız için 119 yeni obje ve en yüksek seviyenin 125'e çıkarılması gibi güzelliklerimiz mevcut. Ayrıca ufak tefek eklemeler ve düzeltmeler de var. Olmayan fiyatı düşünüldüğünde kocamaaan bir güncelleme bu. Demiştim ya, indirilebilir içerik olarak koysa para verip alırdım ben. Güncelleme sayesinde oyuna olan aşkım yeniden ateşlendi, fena kaptırdım. Diyetteyken kahve ve tatlı ağırlıklı vardiyaları oynamanın verdiği zevki (!) ancak oynayan bilebilir. ■ MERVE



- Daha da iştah açıcı görsellik
- Gaza getirme etkisi
- Ücretsiz bir ton içerik



- Çok benzer ve kolay tarifler mevcut

Son Karar

Bir barmen olamadık belki ama nice güzel smoothie'ler yaptık!

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Vertigo Gaming Inc. | **DAĞITIM:** Vertigo Gaming Inc. | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-129-barista

MEDIEVAL SHOPKEEPER SIMULATOR

win ERKEN ERİŞİM

Gel vatandaş!

Hayatımda hiç bu kadar *erken erişim* bir oyun oynamamıştım, değişiklik oldu. Tahmin edersiniz ki bu oyunun "ne olduğu" değil de "ne olabileceği" daha önemli. Şu an alıp keyifli vakit geçirmeniz de mümkün ama onlarca saat harcatacak potansiyeline henüz ulaşamamış durumda.

İnsanlar, hayvanlar ve malzemeler pikselize ve iki boyutlu ama dünya üç boyutlu. "Birinci kişi" açısıyla oynuyor olmak benim özellikle hoşuma gitti, daha samimi. Sabah kalkıp evden çıkıyor, önceki günlerde sipariş verdiğiniz malzemeleri topluyor ve açıyorsunuz tezgâhınızı. Bu tezgâh ilk başta evinizin hemen önünde, bahçenizde ama ilerde başka yerlerde birden çok tezgâhımız olabilecekmiş ve gezebilecekmişiz. Burada, topladığınız ve/veya aldığınız şeyleri satmaya çalışıyorsunuz ama fiyatları siz belirliyorsunuz. Müşterilerle çeşitli etkileşimlere girebiliyorsunuz. Dinamik bir piyasa var, insanların fiyatlara tepkileri zamanla değişebiliyor. Ayrıca kral/kraliçenin koyduğu yasalardan da etkileniyorsunuz. Dünya yaşıyor anlayacağınız.

İşiniz satış yapmak tabii ama üretim de yapabiliyorsunuz. Crafting meraklısıysanız seveceksinizdir bu işi. Gıda ve maden türevleri, daha sonra büyücü ve savaşçılara yönelik ekipman gibi pek çok şey yapabiliyorsunuz. Yalnız malzeme elde etme kısmında işiniz biraz şansa kalıyor çünkü bunları sipariş verebilmek için önce "keşfetmeniz", yani gelen geçen seyyar satıcılardan veya komşu dükkânlardan almanız lazım. Hepsi farklı fiyatlar sunuyor tabii. Gördüğünüz gibi her şey dinamik ve bu nedenle gerçekçi.



Her cuma güncelleniyor oyun. Yapımcı hayli aktif. Mesela bir-iki hafta önce bahçeyi ve evi yükseltme seçeneğini getirmiş, güzel de olmuş. Dediğim gibi, şu an az birkaç sıkıntı ve birçok eksik var ama dükkân işletmeyi seviyorsanız destek çıkmaya değecek bir yapım, ben hevesle takip ediyorum. Yok "ben sinir olurum" diyorsanız beklemeniz daha faydalı olacaktır tabii. ■ MERVE



- Hem iki hem üç boyutlu dünya
- Crafting sistemi
- Düzenli güncelleniyor

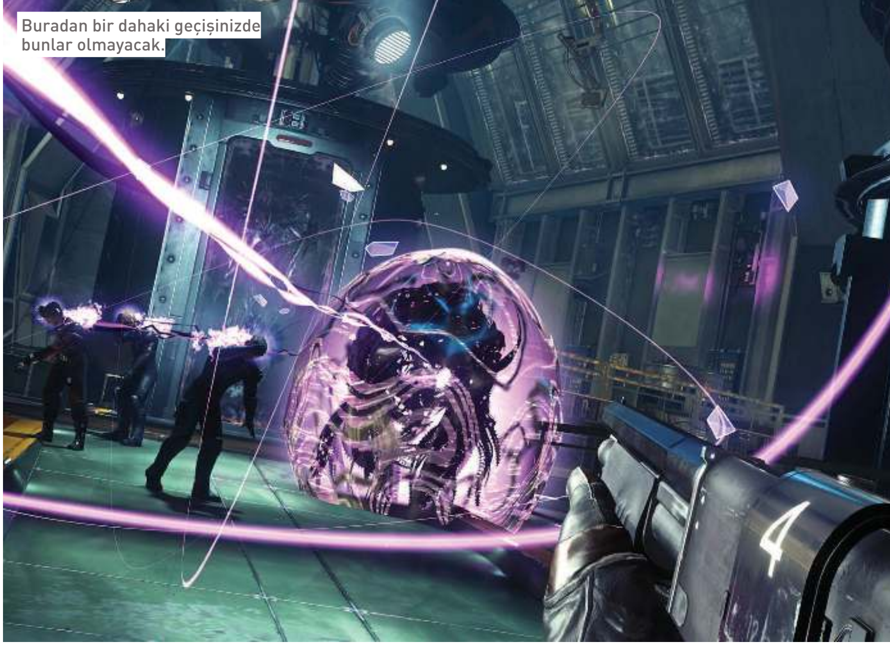


- Alfa aşamasında
- Kontroller değiştirilemiyor
- Köpeğimizi sevemiyoruz

Son Karar

Bu yarım yamalak haliyle bile güzel.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** David Moralejo Sánchez | **DAĞITIM:** GrabTheGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 14,5 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-129-mss


Buradan bir dahaki geçişinizde bunlar olmayacak.

PREY: *MOONCRASH*

Sahalarda görmek istediğimiz hareketler

ONUR KAYA

Geçen yıl *Prey*'i incelemek bana nasip olmuştu ve oyunla geçirdiğimiz zaman süresince hakkındaki fikirlerimin nasıl değiştiği aklımda. Oyuna başladığım ilk gün yanlış hatırlamıyorsam 12 saat falan başından kalkamamıştım. Oyunun keşif ve üretim mekanikleri inanılmaz iyi çalışıyordu ki doğal olarak oyunu yirmi küsür saate uzattım. Ancak ilerledikçe oyun eski mekânları tekrar kullanmaya başlamış, bunun yanında çatışma sistemini ilginç tutacak sayıda alet edevat sunamamıştı bir noktadan sonra. Ha genel anlamda oyunculardan gördüğü ilginin çok daha fazlasını hak ediyordu ama beklediğim klasik olmamış, ortamlara bomba gibi düşmemişti.

Bir süredir ismini cismini bilmeden beklediğimiz *Mooncrash*'in özel bir şeyler olmasını bekliyordum aslında. Ana oyun aşırı tutmadığı için statüko, Arkane'i aynısını ısıtıp tekrar önümüze koymaya zorlamıyordu. "Battı balık yan gider" deyip farklı bir şeyler deneyebilirlerdi ve denemişler de.

Ay'a benzer mimic'im

Mooncrash'te, rakip şirket KASMA'nın görevlendirdiği bir bilgisayar korsanı / şirket casusu olarak Ay üssünde olanları ortaya çıkarmaya çalıştığımız bir simülasyon içindeyiz. Adımız da Peter. *Mooncrash*'in hikâyesiyle ilgili bilmeniz gereken şeylerin hepsi bu çünkü paket, ana oyunun anlatısının değil, oynanışının üzerine bir şeyler koyma çabasında daha çok.

Bahsettiğim simülasyon içinde, aralarında ana oyundaki karakterimiz Morgan Yu'nun kuzeni Riley Yu'nun da bulunduğu, kendi beceri setleriyle gelen beş farklı oynanabilir karakterimiz var. Nihai amacımız bu arkadaşların hepsini açarak tek seferde her biriyle Ay üssünden paçayı kurtarmak. İlk başta tek bir karakterle başlıyor, onunla üssü dolaşırken cesetlerini bulduğumuz diğerlerini de açıp totalde beş karaktere ulaşıyoruz.

Oyunda kayıt almak veya yüklemek kesinlikle yok. Benim gibi kayıt alıp alıp beğenmediği en ufak bir şeyde oyunu yeniden yükleyen takıntılı oyunculardansanız, ana oyunun aksine *Mooncrash* bu takıntınızı besleyecek bir oyun değil. Bir karakterle ölürseniz ölüyorsunuz, üsten kaçarsanız da kaçıyorsunuz ve oyun onunla öldürdüğünüz düşmanları, topladığınız eşyaları falan sıfırlamadan açtığınız diğer karakterlere geçiriyor sizi. Eldeki tüm karakterler öldüğünde/kaçtığında da simülasyon başa sarıyor ve etraftaki düşmanlarla eşyalar rastgele yeniden yaratılıyor. Burada hoş olan nokta, ilk oynadığınız karakterlerle etrafta ne bulduysanız diğer karakterleri o eşyalardan mahrum bırakabilmeniz. Atıyorum etrafı talan ettiniz ettiniz, sonra Space Shuttle'la üsten kaçtınız. Üzerinizdeki eşyalar karakterinizle beraber gidiyor ama onları önden bir yere depolarsanız diğer karakterlerle gidip alabiliyorsunuz. Aynı şekilde eğer karakteriniz ölürse, cesedi ve üzerindeki eşyalar öldüğü yerde kalıyor.

Elbette pakette sonraki denemelerinizi kolaylaştıracak bir meta-oyun var: Öldürdüğünüz düşmanlar, açtığınız karakterler ve üretim planları, bulduğunuz cesetler vesaire size simülasyon puanı kazandırıyor. Ayrıca açtığınız beceriler de sıfırlanmıyor. Bu sayede simülasyona sıfırdan başladığınızda topladığınız puanlar ve üretim planlarıyla yeni denemenize daha donanımlı bir şekilde başlıyorsunuz. Elbette simülasyonun kendi içinde sıkıntıları var, içinde ne kadar çok zaman geçirseniz simülasyon o kadar bozuluyor. Bunun beş seviyesi var, dördüncüye kadar oyun zorlaşıyor ve öldürdüğünüz düşmanlar diriliyor, beşincide de çöküp en başa sarıyor. Bozulma sürecini kısmen geri sarabileceğiniz kullan-at eşyalar bulabiliyorsunuz oyun içinde. Eklenti ayrıca oyuncusuna ana oyundakinden daha fazla alet edevat ve beceri sunmasıyla ve spesifik eşyalarla tedavi edilmesi gereken kanama, yanık ve travma gibi durum etkileriyle bir tık ya RYO tarafına kayıyor.

Mooncrash'in olayı genel olarak bu. Tadı damakta kalacak veya gereksiz olarak nitelendireceğiniz minik bir hikâye parçacığı sunmaktansa, kendi özel haritasına sahip kapsamlı ve tekrar tekrar oynayabileceğiniz, hatta oynamanız gereken bir oyun modu getiriyor. Bir deney olarak bence gayet başarılı ve muadili oyunlar için yeni bir içerik desteği seçeneği yaratıyor bana kalırsa. Diğer taraftan ana oyunu sevdiyseniz bunu da kesin seversiniz demek değil bu, tıpkı yeni Hitman'de olduğu gibi sadece ve sadece bir oyunu iyiden iyiye öğrenip tekrar tekrar oynamayı seven biriyseniz bakmalısınız. Tekrarlı içerik tüketimi sevenler için ne kadar doyurucuysa, bir kere bitirip kenara bırakmalık bir tecrübe arayanlar için o kadar yetersiz çünkü fiyat/performans oranı çıkardığımızda.





TYPHON HUNTER

Unutmadan, Mooncrash yazın ilerleyen zamanlarında bir kişinin insan, beş kişinin ona karşı Mimic olarak oynayacağı Typhon Hunter çoklu oyuncu moduna da kavuşacak.

8

TÜR: FPS | **YAPIM:** Arkane | **DAĞITIM:** Bethesda | **DİJİTAL İNDİRME:** 99 TL (Steam, XBL), 60 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** prey.wikia.com





TURMOIL

Petrole hücum

Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, yaz sıcakları yavaş yavaş başlarken, içinizi serinletecek eski oyunlar - filmler - kitaplar vd. gibi konularda sohbet etmek için mesajlarınızı beklerim her zaman. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var; yaz sonuna doğru, geç kalmadan görüşmek üzere.

Steam arkadaş listemde, bir kısmı siz Oyungezer dostlardan oluşan, değişik türlere ilgi duyan, farklı ülkelerden ve yaş - meslek gruplarından, genellikle çevrimiçi oyunlarda aktif durumda, ara sıra en son oynadıklarına ve başarımlarına bir göz attığım, belki de tek ortak özellikleri benim liste penceremde görünmeleri olan, sıkı oyunsever bir grup var (*Euro Truck Sim. 2*'de 100 saati geçen okuyucu kardeş, ben bu satırları yazarken kim bilir uzun yolda nereye yük taşıyorsun...). İşte bu gruptan, İsviçreli ve simülasyon - menajerlik - tycoon gibi göz ardı edilen, bana göreyse her zaman ilgiyi hak eden ana türlerin koyu derecede meraklısı bir arkadaşın Nisan - Mayıs boyunca uzun saatler başarım peşinde koştuğu, benim de merak edip şöyle bir mağaza sayfasını, inceleme ve yorumlarını, hatta birkaç oynanış videosunu ziyaret ettikten sonra alıp denemeye karar verdiğim bağımsız yapım *Turmoil*, bu ayki köşemizin konuğu.

Para kazanmak için sistemli ve sabırla kuyu kazmak

Win - Mac - Linux dışında, iOS platformuna (sadece iPad'e) çıkmış, basit görünümlü ve sevimli bir tycoon oyunu *Turmoil*. Benim kuşağım, pazar sabahı aile filmlerinden ve çizgi romanlardan bilir, 19. yüzyılın sonlarına doğru, ABD'nin bazı bölgelerinde bir petrol bulma eğilimi yaşanır (güncel yayınlardan, TV dizisi "The Son"da bu konudan bahsedilir, ilk sezonu tavsiye ederim). *Turmoil*'in basit ve sade senaryosu da bu petrol arama - bulma - satma koşuşturması üzerine kurulu. Aralarında olumlu - olumsuz yetenek, beceri farkı olmayan dört karakterden birini seçerek başladığımız eğitim bölümünün ardından "petrol bulucu arkadaşı kirala - petrol kuyusunu yerleştir - kaz, sağ ve sol isimli iki alıcıya at arabalarıyla sat" şeklindeki oynanışa girişiyoruz. Böyle söyleyince benzine zam haberi duymuş orta yaşlı bir vatandaş gibi "ee, ne var bunda" tepkisi verebilirsiniz ama, birer sene süren "kara altın arama - satma" faaliyetlerimiz ilerledikçe küçük görevler, teknolojik geliştirme satan atölye - ahır, avantajlı tüccar paketi satan bar gibi binalar açılıyor; doğal gaz, elmas gibi yeraltı kaynakları da bulunan yeni haritalar geliyor. 4 TL farkla aldığım DLC içeriğini saymıyorum bile.

Geliştirme tercihleri az ama mantıklı, oyun içi çeşitlilik de biraz az gibi ama genel anlamda başarılı bir ticari simülasyon (tycoon) olmuş *Turmoil*. Petrol arama - bulma üzerine yapılmış pek türdeşi de yok zaten öyle göze görünür. Tycoon türünü seviyorsanız, düzenli güncellenen bu bağımsız yapımı alıp gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz. Şimdiden hayırlı işler, petrol krallığınızda başarılar.



Kayaların altında kalan petrole ulaşabilen oyunu kazanır.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Gamious | **DAĞITIM:** Gamious | **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-129-turmoil

7

Son Karar

Derli toplu, sevimli bir oyun ve büyük beklentileri olmayan tycoon sever kitleyi tatmin edebilecek potansiyele sahip.

80'LERDEN GELEN ADAM



1973 yapımı bir film seyrettim bu ay: Oklahoma Crude (Kara Altın). 1913'te, Batı Amerika'da bir petrol kuyusu işleten genç kadın, arazisini almak isteyen zengin gruba karşı inatçı bir mücadele verir. Faye Dunaway, George C. Scott ve Jack Palance başrollerde, kaçırmayın bu western aksiyon muhabbetini.

OYNUYORUM

1. FIFA 18 (PS4)
2. Final Fantasy XV (PC)
3. House Flipper (PC)
4. Persona 5 (PS4)
5. State of Decay 2 (PC)

BEKLİYORUM

1. FALLOUT 76 (PC)
2. Tropico 6 (PC)
3. Yakuza: Kiwami 2 (PS4)
4. Rage 2 (PC)
5. The Last of Us: Part 2 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

"ARTIK YOK DESTRUCTION DERBY GİBİSİ" DİYENE WRECKFEST, "AH AH ESKİ GZS'LER" DİYENE ZERO-K, "POINT N' CLICK'LER ÖLDÜ" DİYENE UNFORESEEN INCIDENTS, "GENÇLİĞİMİN İZOMETRİK RYO'LARI TEY TEY" DİYENE TOWER OF TIME.

FPS (First Person Shooter)



FAR CRY 5
PC, PS4, X-ONE

İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş. Bir yandan kafayı yemiş bir tarikatla mücadele edip bir yandan Amerika kırsalının tadını çıkardığınız Far Cry 5, açık dünya bir FPS'den bekleyebileceğiniz her şeyi fazlasıyla sunuyor.



Call of Duty: WWII
PC, PS4, X-One
Seriyi yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek.



Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rererö ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.



City of Brass
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar iyi çıkmamış olsa da kılıçlı FPS her gün gördüğümüz bir şey değil.

Yeni

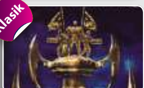


Prey: Mooncrash
PC, PS4, X-One
Roguelike oynanış Prey'e enteresan şekilde iyi gitmiş. Ana oyunu seven herkes sevmeyebilir ama.



Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!

Klasik



Unreal Tournament
PC
Bleszinski yine yapacağını yapmış, Unreal Tournament hem tek kişilik hem multiplayer tarafıyla tarih yazmıştı.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



VAMPYR
PC, PS4, X-ONE

Tarihteki en ölümcül salgınlardan biri olan İspanyol gribi sırasında, 1918'de, Londra'daki vampir bir doktoru yönetiyor, iki uçta gidip gelmelerine tanık oluyoruz. Çeşitli sıkıntılara sahip bir oyun, Bloodlines susuzluğunu gidermek konusunda yeterli sayılmaz ancak yine de özenli ve samimi bir çabanın ürünü, kaliteli bir yapım.



Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.

Yeni



Tower of Time
PC
Etkileyici bir hikâye, özgün mekanikler... İzometrik RYO seviyorsanız arada kaynamasına izin vermeyin.



Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
PC, PS4
Naifliğiyle gönlünüzü kazanacağı garanti. Biraz fazla grinding istiyor ama katlanılır artık, ne yapalım...



Kingdom Come: Deliverance
PC, PS4, X-One
"Büyüsüz, canavarsız rol yapma oyunu mu olurmuş?" demeyin. Doğu Avrupalılar bu işi biliyor.

Yeni



For The King
PC
Rahat bir oynanışa sahip, co-op desteği de olan, basit görünümlü bir roguelike ama nasıl sardığına şaşarsınız.

Klasik



Dark Souls Remastered
PC, PS4, X-One
Praise the Sun! Oyun dünyasını değiştiren oyun artık cinayetlerini cilalı ve parlak şekilde işliyor.

AKSİYON



GOD OF WAR
PS4

Yunanistan'da kafasını ezecek tanrı kalmayınca Kuzey'e vurdu kendisini Kratos. Bu yeni God of War sadece mekânıyla değil, türüyle, tarzıyla, her şeyiyle çok başka bir şey olmuş. Hâlâ öfkeli, hâlâ sert ancak öte yandan daha bir insancıl. Dev bir markanın diriltilmesi işi ancak bu kadar iyi kotarılabilirdi.



Assassin's Creed Origins
PC, PS4, X-One
Bir yıl ara vermek ve hikâyenin, Kardeşlik'in köklerine dönmek seriye müthiş yaramış.



Attack on Titan 2
PC, PS4, X-One, Switch, Vita
Bu kadar şahane anime uyarlamalarına her zaman rastlanmıyor. AoT seviyorsanız kesin denemelisiniz.

Yeni



Unravel Two
PC, PS4, X-One
İlk oyunu sevdiyseniz ikincisini de seveceğiniz garanti. Hele ki co-op oynanış ilginizi çekiyorsa.



Yakuza 6: The Song of Life
PS4
Kavga, dövüş, mini oyunlar yine gırla ama bu sefer duygusal bir tarafı da var Kazuma Kiryu'nun macerasının.



Oddmar
iOS
Çok üst kalite bir yerli yapım platform. Mobil dışında da kendini gösterse de daha fazla ses getirse keşke.

Klasik



Devil May Cry - HD Collection
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Daha önce oynayanlar için yeni pek bir şey yok, oynamayanlarsa bizce Dante'yle bir tanışsın.

Ofisteki ilk gününü hatırlıyor musun? Bir cümleyle özetlesene bize.

1. *Sinan abi ofisi gezdirmişti, "mesai 10'da başlıyor, geç kalmak yok" falan demişti, o gün bu gündür hiç geç kalmadım (Ağır yalan!). - ÖMER*
2. *İlk günümde yemek yediğimiz cam masayı kırma girişimim olmuştu :D - CEM*
3. *Tuğbek, Ayda, ben World of Warships oynamıştık diye hatırlıyorum. Tabii o ilk gün olmayabilir ama öyle hatırlamak daha güzel =D - DENİZ*
4. *2011'de online serbest yazarlar toplantısına gelmiştim, masadaki kurabiyeleri hatırlıyorum! - UTKU*
5. *Hoş geldin "hediyesi" olarak Puri avladığı serçeyi bıraktı masamın önüne. Üzülsem mi sevinsem mi bilemediğim bir anı işte bu da. - AYDA*

Bir oyun karakterine kendi işlerini yaptırma hakkın varmış mesela... Kimi, neden seçerdin?

1. *Diablo'cuğum bir ziyaret edelim şu arkadaşları canım benim; anlaşmayı feshedicez diyorlar filan? - AYDA*
2. *Detroit'ten Connor'ı yardımcım olarak alırım. 'Merhaba ben Connor, Cyberlife tarafından gönderilen android." - UTKU*
3. *Direkt para kazanma işini onlara yıksam? Prens'i zamanda geri gönderip iddaa oynatsam mesela? - ÖMER*
4. *Tropico 4'teki karakterim. Her istediğini yapabiliyor adam, hem döneme de uygun... - CEM*
5. *Commandos serisinden Duke. Çünkü yazdığı nokta atışı bültenleri yayınlamayanları yaptığı nokta atışlarla indirebilir. - DENİZ*

Bir de istediğin bir oyuna tek cümlelik bir inceleme yazar mısın, içindeki cevheri görelim :)

1. *Malibu Club'tan aldığın müşteriyi; taksiyle Washington Beach'e götürürken radyodan Laura Branigan dinlemenin yaşattıkları... - CEM*
2. *Death Stranding: Kojima bu sefer kimseye hesap vermiyor. - UTKU*
3. *Alice karanlıklar diyarında. - AYDA*
4. *"Sen bir silahsın gidiyorsun." Bir cümleye daha ihtiyacı yok. - DENİZ*
5. *Dinozor avlayan bir kızılderilisiniz. Ama teknolojik silahlar kullanıyorsunuz. Dinozorlar da robot. - ÖMER*

STRATEJİ



Total War Saga: T. of Britannia
PC
"Daha küçük çaplı da olsa bu yine Total War" formülü tutmamış pek. Olsun, yine de Britanya'da birkaç keyifli saat geçirtir.



Zero-K
PC
Eğer "oynanış grafikten önemlidir" lafı sizin için bir geyikten fazlasıysla ve gerçek zamanlı strateji seviyorsanız tamam! Bu! Budur!



Pit People
PC, X-One
Parti gibi bir strateji. Hele bir de kendi başınıza değil bir arkadaşınızla girerseniz çok eğleneceğiniz garanti.



Battletech
PC
Front Mission sevdalılarının ilacı değil belki ama yatıştırıcısı olabilecek kadar kaliteli, mecha'sı bol bir sıra tabanlı strateji.



Ancestors Legacy
PC
Dünyanın en derin strateji oyunu olduğunu falan söyleyemeyiz ama kendine has bir tadı, kanlı bir kokusu var.

ÇOK OYUNCULU



Sea of Thieves
PC, X-One
Bir şeyleri geliştirme oyunu değil. Öte yandan 4 kişi yelkenleri açıp maceraya atılmak size çekici geliyorsa da bayılırsınız.



A Way Out
PC, PS4, X-One
Etkileyici bir sinematik macera olmasının yanında sağlam da bir aksiyon. Yanınızda bir arkadaşla birlikte enfes oluyor.



Warhammer: Vermintide 2
PC, PS4, X-One
Left 4 Dead'in ruhu bu oyunda! İlk oyunun üstüne çok fazla şey koyan Vermintide 2 bu dönemin en sağlam multiplayer FPS'lerinden.



Frantics
PS4
4 kişilik bir arkadaş grubuysanız ve aranızın bozulmasını istiyorsanız süper eğlenceli mini oyunlarla dolu Frantics aradığınız şey.



The Elder Scrolls Online
PC, PS4, X-One
Yeni Summerset paketi çıkmışken ve Morrowind ücretsiz olmuşken geri dönmek isteyebilirsiniz.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Wreckfest
PC
Flatout ve Destruction Derby'i alın, olabilecek en iyi şekilde günümüze uyarlayın, elinizdeki şey Wreckfest olur. Tam bir çılgınlık.



Jurassic World: Evolution
PC, PS4, X-One
Hangimiz kendi minik, sevimli, huzur dolu bir dinozor parkımız olsun istemedik ki... Dikkat edin de kaçmasınlar ama.



Mario Tennis Aces
Switch
En iyi Mario yan oyunlarından değil, özellikle tek kişilik tarafı yetersiz ama arkadaşlarla birlikteyken müthiş bir eğlence.



Football, Tactics & Glory
PC
Hızlı monotonlaştığı bir gerçek ama çok farklı bir bakış açısından çok farklı bir futbol oyunu oynamayalı da bayağı olmuştu, iyi geldi.



Onrush
PS4, X-One
Net konuşmak gerekirse az yukarıda gördüğünüz, yakın tarzdaki Wreckfest çok daha iyi bir oyun ama Onrush'ta da büyük potansiyel var.

AYIN ALTIN OYUNLARI


ZERO-K


WRECKFEST


FORGOTTON ANNE

SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Fallout 4 VR
Vive
Başka VR oyunlarının uzun zaman önce çözdüğü sorunları barındırsa da hey! Fallout 4 diyorum! VR diyorum!



The Elder Scrolls V: Skyrim VR
PSVR
PSVR'a özgü olduğu için düşük çözünürlük problemi var ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum! (deja vu yaşadınız, çaktırmayın)



L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

MACERA & BULMACA

Detroit: Become Human
PS4
Heavy Rain ve Beyond: Two Souls'un yapımcısı Quantic Dream yeni bir klasiğe imza atmıyor belki ama etkileyici bir tecrübe yaşatmasını da biliyor.

The Forest
PC
Daha erken erişiminin ilk zamanlarında bile iyi yorumlar alan, sürekli gelişen ve sonunda da taş gibi çıkan bir hayatta kalma oyunu.

TAA of Captain Spirit
PC, PS4, X-One
Life is Strange seviyorsanız o dünyada geçen mini bir yan hikâyeye de hayır demezsiniz diye tahmin ediyoruz. Hele bir de ücretsiz olunca

Unforeseen Incidents
PC, PS4, X-One
Her yıl arada kalmış ama aşırı kaliteli 1-2 point n' click macera oyunu çıkar ya, aha bu yılkilerden biri de Unforeseen Incidents.

Forgotton Anne
PC, PS4, X-One
Çizimleri ve animasyonlarından büyülenmemeyi başarsanız bile etkileyici dünyası ve hikâyesiyle sizi kilitleyecektir. Çok üst kalite bir yapım.

BİR GARİP OYUN



Cultist Simulator
PC
Bir tarikat lideri olup takipçi toplamanın, ayinler gerçekleştirmenin, ölümsüzlük arayışının tadı bu oyunda. Önce stresten ölmezseniz.



DJMax Respect
PS4
Tek yaptığınız doğru anda doğru tuşa basmak ama öldürürcesine zor, rüyalarınıza girecek kadar bağımlılık yapıcı.



Minit
PC, PS4, X-One
Gri tonlarının bile olmadığı, tamamen siyah beyaz bu oyunun ne kadar şahane bir mizahı ve ne kadar yaratıcı mekanikler içerdiğine şaşırırsınız.



39 Days to Mars
PC
19. yüzyılda inşa ettiğiniz pek de güven vermeyen uzay geminizle 2 kişilik, aşırı minik bir Mars yolculuğu.



House Flipper
PC
"Evimi temizliyorum temizliyorum doyamıyorum" diyenlere müjde! Artık daha da pis evleri baştan aşağı restore edip satabilirsiniz.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Madem Temmuz yılın en az oyun çıkan ayı, bize de önümüzdeki sayıya bir sürü tuhaf tuhaf dosya konusu hazırlamak düşer (Yey!).

Temmuz '18	
Red Faction Guerilla - Re - Mars - tered Edition	3 Temmuz
Shining Resonance Refrain	10 Temmuz
Octopath Traveler	13 Temmuz
Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard	13 Temmuz
Sonic Mania Plus	17 Temmuz
The Banner Saga 3	24 Temmuz
WarioWare Gold	27 Temmuz
Ağustos '18	
Overcooked 2	7 Ağustos
We Happy Few	10 Ağustos
Madden NFL 19	10 Ağustos
World of Warcraft: Battle for Azeroth	14 Ağustos
The Walking Dead - Final Season: Ep.1	14 Ağustos
F1 2018	24 Ağustos
Strange Brigate	28 Ağustos
Yakuza Kiwami 2	28 Ağustos
Monster Hunter Generations Ultimate	28 Ağustos
Eylül '18	
Dragon Quest XI	4 Eylül
Spider-Man	7 Eylül
NBA 2K19	11 Eylül
Shadow of the Tomb Raider	14 Eylül
Life is Strange 2 - Ep.1	27 Eylül
Code Vein	28 Eylül
FIFA 19	28 Eylül




VİZYON TARİHİ
27/07
2018

MISSION: IMPOSSIBLE FALLOUT

6, 76'DAN ÖNCE GELİR

ÖMER AKDAĞ

Tatlı bir noktada duruyor *Mission: Impossible* filmlerinin aksiyon yapısı. Ne tiplerin sipere geçip birbirine ateş ettiği "normal" aksiyon filmleri kadar ayakları yere basıyor, ne de *The Fast and the Furious* derecesinde komple uçuşa geçiyor. Ethan Hunt aşırı eğitimli ve yetenekli bir ajan ve düştüğü durumlar "olmaz ama olabilecek" şeyler ve filmler de gerçekçilikten bağını koparmadan abartmayı iyi başarıyor. *Casino Royale*'in ardından yavaş yavaş sıradan bir aksiyon serisine dönüşen James Bond'dan sonra iyi ajan filmi açığını *MI*'ların bu formülü kullanarak iyi kapattığı kanısındayım. Hatırladıkça sıkıldığım 2. filmi saymazsak serinin karakteri giderek iyice oturdu ve aksiyonu "Wöh artık!" dedirtecek seviyeye ulaştı.

MI ve Tom Cruise dendiğinde tabii "moruk adam dublör kullanmıyor, kendi oynuyor bütün o sahnelerde" geyiklerine girmememi beklemiyordunuz sanırım. "Hava da bugün amma sıcak", "bugün iş/okul da ne kadar yorucuydu", "her gün bir insan farkında olmadan o günün en büyük kakasını yapıyor" gibi en popüler ortam geyiklerinin arasında olabilir bu mevzu belki ama bu kadar klişe olması boşuna değil. Tom Cruise'u kişilik olarak veya oyunculuk olarak sevin veya sevmeyin, adamın azmine ve emeğine hayran kalmamak cidden mümkün değil. Filmin yayınlanan kamera arkası görüntülerini izleyince daha da iyi anlıyorsunuz Cruise'un tutkusunu. Adam helikopter sahnesinde helikopteri kendi kullanmak için haftalarca eğitim alıyor ve bayağı bildiğiniz hayati tehlikesi olan, helikopterlerin dağlar arasında birbirine yakın uçtuğu sahnede kendi kullanıyor helikopteri. Filmdeki halo atlayışı sahnesini tam gün batımında çekmeleri gerekiyor ve günde 1 kez deneyebiliyorlar, 100'den fazla gün boyunca her gün vücudu o irtifaya alıştır, atlayış yap, sahneyi çek... Adam parayı scientology ayinlerinde yiyor ama çalışıyor.

Bir görev sonrası işlerin patlaması ve Ethan Hunt'ın ipleri eline alması, CIA'in de Hunt'ın sadakatinden şüpheye düşüp peşine birilerini takması, Hunt'ın da bir yandan onlarla uğraşırken bir yandan küresel bir felaketi önlemeye çalışması gibi bir konu söz konusu *Fallout*'ta. Ya adam kaç filmdir arkanızı topluyor, sizin için gökdelenlere tırmanıyor, siz hâlâ sadakat madakat… Valla CIA'den iş teklifi falan gelirse kabul etmeyeceğim, edersem de masa başı işi anca. Öteki türlü dünyayı kurtarıyorsun, patronlar 1-2 maaş ikramiye vereceğine peşine suikastçı takıyor. İdeal bir çalışma ortamı değil.

Seride ilk kez bir yönetmen ikinci bir film yönetiyor: Christopher McQuarrie. Kendisi zaten Tom Cruise uzmanı, onun bir sürü filmini yazmış veya yönetmiş. Yazarlığıyla ön plana çıkıyor daha çok ama son yönettiği *Rogue Nation* gayet başarılıydı öte yandan. Henry Cavell'ın oynadığı August Walker ilginç bir karaktere benziyor. Sanırım bir ara Hunt'la birlikte çalışacaklar, sonrasında papaz olacaklar. Hunt'la Walker'ın kimyası en izlemeye değer şeylerden olacaktır filmde. Aynı yönetmen gibi Rebecca Ferguson'un karakteri Ilsa Faust da ilk kez iki *MI* filminde de bulunan esas kadın karakter olacak. Bir tek önceki filmdeki, Jeremy Renner'ın canlandırdığı William Brandt karakterini göremeyecek olmamız üzücü. Renner'ın kendisi de bayağı istiyormuş filmde rol almayı ama *Infinity War* çekimleriyle çakışacağı için o işe girememiş. İşin tuhafı *Infinity War*'da Hawkeye da yoktu. Ya bakın kötü bir şey mi geldi Renner'ın başına, varsa öyle bir şey söyleyin, metanetle karşılayacağım, söz. Adam kayıp yahu.

Velhasılıkelam beşinci *MI* filmi *Rogue Nation* taş gibiydi zaten, çoğunlukla aynı kadroyu koruyan altıncı film *Fallout*'un da çıtayı daha ileriye taşıyacağına emin gibiyim. Film gelene kadar Imagine Dragons'tan Friction dinlemeye devam.

YÖNETMEN: Christopher McQuarrie **OYUNCULAR:** Tom Cruise, Rebecca Ferguson, Henry Cavill



Ahmet Atalay

Fallout'un o yayınlanan ilk fragmanı son yıllarda izlediğim en etkileyici ve gaz fragmanlardandı. İnternette gözlemlediğim kadarıyla böyle düşünen tek kişi de ben değilim. İşte bu tekrar tekrar izlediğim fragmanın arkasında bir Türk olduğunu öğrenmek de çok hoş bir sürpriz oldu ama benim yeni öğreniyor olmam şahsi bilgisizliğimmiş, Ahmet Atalay bu işte yeni değil.

Fragmanı kesip biçen, Imagine Dragons'un Friction şarkısıyla MI'ın tema müziğinin birleştirilmesini öneren hep Ahmet Atalay'mış. Bilgi Üniversitesi mezunu Atalay, 2002'den beri ABD'de fragmanlar üzerine çalışıyor ve Iron Man, Transformers, Pirates of the Caribbean gibi birçok dev yapımın fragmanının altında imzası var. Bu arada oyun dünyasında da parmağı var kendisinin; Call of Duty, Assassin's Creed gibi nice oyunun fragmanında da çalışmış.

YÜKSEK BÜTÇELİ FİLMLERİN GÖZ KANATAN CGI EFEKTLERİ

İlk Jurassic Park'ın sonunda T-Rex perdede tüm ihtişamıyla kükrediğinde yeni bir çağı da müjdeliyordu aslında. Sinemanın gişe filmleri ondan sonra hep bilgisayar efektlerini çoğaltarak, hatta bazen sadece onlardan ibaret geldiler önümüze. Lakin kimisi de bu işi eline yüzüne bulaştırmış, mini facialara imza atmıştı. ■ EREN E.



THE MUMMY RETURNS (AKREP KRAL)

İşte bu arkadaşlar ibretliktir. Yönetmen Stephen Sommers'a ya yeterince bütçe vermemişler ya da adam Dwayne Johnson'ın odunluğuna gönderme mi yapmak istemiş, ne olmuşsa olmuş ve zamanının PS2 oyun grafiklerinin az cilalanmış hali olarak bu karakteri izlemiştik. Altı akrep üstü insandı bu garabetin ve filmde yalnızca 2-3 dk görünmesine rağmen görsel efekt tarihinin kara lekesi olmayı başarmıştı. Animasyon okullarında ders olarak gösterilen, "böyle yapmayın" denilen, yapanların insan içine çıkmaya utandığı bir efekttir. Hayır, bir de o karakterin üzerine sonradan 4 film çekmeyi becerdiler ya ben ona şaşıyorum asıl.



GODS OF EGYPT (GENEL)

Alex Proyas'ın kariyeri The Crow ve Dark City'den sonra baş aşağı gitmeye başladı ve Gods of Egypt'la da dibi gördü. Film zaten rezaletti ve belli ki paranın yetmediği efektleri de cidden beyin yakıyordu. Flash TV styla Mısır tanrıları, boyu sahneden sahneye değişen karakterler, oyun grafiğiyle yapılmış şehirler... Komple yanlıştı.

MATRIX RELOADED (AJAN SMITH'LERLE KAVGA)

Neo 2. The Matrix filminde artık iyice Superman'e bağladığından karşısına da süper güçlü birilerini çıkarmak gerekiyordu. Ajan Smith'i kopyalamak fena fikir olmasa ve Neo'ya daldıkları sahnenin başı gayet iyi olsa da bir noktadan sonra kantarın topuzu kaçıyor ve Bugs Bunny fiziklerinde ve render'ı yetişmemiş pikselli görüntü kalitesinde bitmek bilmeyen bir dövüş sahnesi izliyorduk. Sinemada izlerken adamlar adına ben utanmıştım resmen.





GREEN LANTERN (YEŞİL KOSTÜM VE YARATIKLAR)

Deadpool'un durup durup Green Lantern'a laf sokması boşuna değil. Ryan Reynolds'ın neredeyse kariyerini bitiren filmin sıkıcılığı bir yana hem CGI kostüm hem de uzaylı ırkların tasvirleri sanki okuldan yeni mezun animatörler tarafından yapılmış gibiydi. Sonlardaki gaz ve toz bulutu canavara ve Blake Lively'nin ölü balıktan hallice oyunculuğunu da bu kötü efektlere dâhil edebiliriz.



JUSTICE LEAGUE (BIYIK MEVZUSU)

Bir bıyık nelere kadir dostlar. Henry Cavill'in 6. Görevimiz Tehlike filmi için uzattığı bıyıkları Justice League filmine ek çekimler gerektiğinde bayağı sorun olmuştu. Yapımcılar da muhtemelen "post'da hallederiz yeaaa" deyip çözümü bıyıkları dijital olarak silmekte bulmuşlardı. Tabii sonuç tüm internette alay konusu oldu. Hele hele Thanos gördükten sonra Steppenwolf'a bakmak azaptı.

THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN – PART 2 (CGI BEBEK)

Twilight'ın nihai final filmi Bella ve Edward'ın bebeğini görmemize de vesile oluyordu ki görmesek daha iyiydi. Çekimlerde kullanılan animatronik kukla bebek epey ürkütücü bulunduğundan daha sonra bu CGI bir bebekle değiştirilmiş ve sonuç ilkinden bile ürkütücü, Chucky'e rahmet okutan bir bebek olmuştu. Hayır, 2 dk'lık sahneler için gerçek bir bebek bulamadınız mı? Ben onu merak ediyorum asıl.





WOLVERINE (PENÇELER)

Şu Marvel filmleri çıkalı beri insanlar Fox'un X-Men'deki vukuatlarını unuttu gibi. Hemen Wolverine Origins faciasını hatırlayalım. Filmin ağzı dikişli bir Deadpool'a sahip olmasını geçtim, Wolvie'nin eski şahane pençeleri de kartondan yapılmışçasına sahteleşmişti. Bir de efektlerin tamamlanmamış halinin internete sızması vardı ki normal halinin de ondan çok bir farkı yoktu zaten.



KING KONG (DİNOZOR SÜRÜSÜ SAHNESİ)

Peter Jackson tüm kariyerine ilham veren klasiğin yeniden çevrimine koyulmadık yaratık / ecik bücük bırakmamıştı. İşte bu aşırılığın doruk noktası keşif grubunun arasında kaldığı Brontosaurus'ların sürü olarak kanyonda koştukları sahneydi. Hani mevzu zaten fazla abartılıyken buna eşlik eden kötü yeşil ekran uygulamaları ve inandırıcılıktan yoksun dinozor efektleri en nihayetinde hamurumsu bir bulamaç olup ekrandan taşıyordu. Yakışmadı sana Weta.



HOBBIT ÜÇLEMESİ (CGI KALABALIKLAR VE ORKLAR)

Gelin şunu itiraf edelim: Hobbit üçlemesi pek de iyi değildi. Bunun en önemli sebeplerinden birisi de artık tamamen bir video oyunu hissi veren ruhsuz orkları (ki Shadow of War bu konuda çok daha iyiydi) ve tüm kalabalık sahnelerinin yapaylığıydı. Yüzüklerin Efendisi'sinde kullanılan yoğun makyaj, minyatür ve pratik efektler yerini bayağı bir CGI tembelliğine bırakmıştı. Uruklar ağladı, biz ağladık.



VAN HELSING (VAMPİRLER)

Hugh Jackman'ın ilk parladığı yıllarda çevirdiği Van Helsing fena bir aksiyon filmi olmamasına rağmen perdede her vampir belirişinde bir gülme geliyordu insana. Tasarım ve uygulama açısından neredeyse porno muadilleriyle yarışan bu efektler işin içine kurt adamlar girdiğinde de gözlere acımasız anlar yaşatıyorlardı.

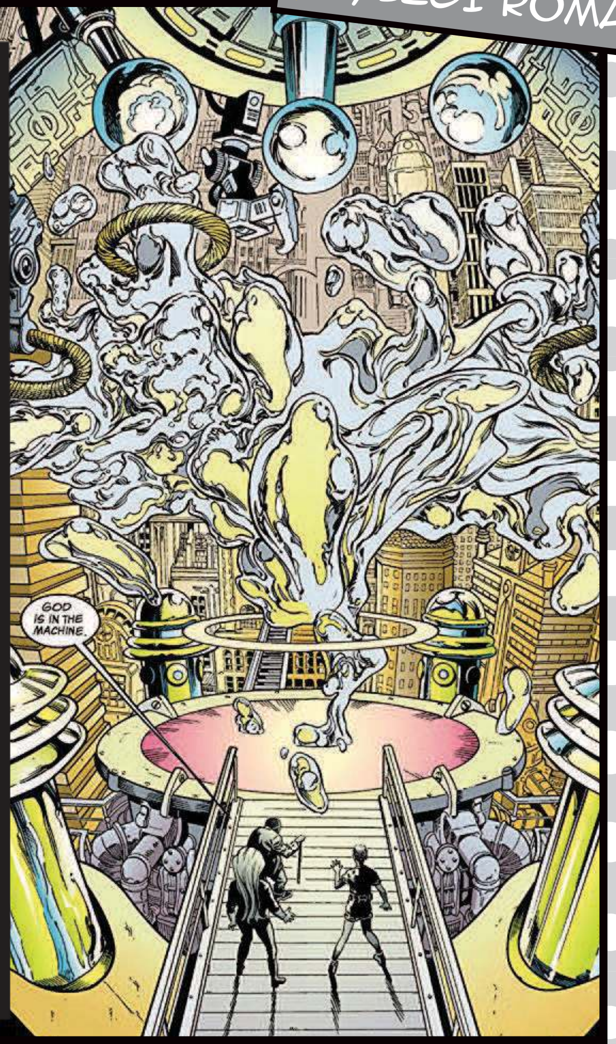
THE INVISIBLES

MATRIX YOKKEN INVISIBLES VARDI

Yazdığı sayısız yenilikçi klasikle bir dönem DC Comics'in dev ismi olan, arada Marvel'a geçip 2-3 sene de X-Men'le takılan Grant Morrison ilginç bir yazar. Başyapıtı olarak nitelenen The Invisibles da ilginç bir çizgi roman. Neden ilginç olduğunu anlamanız için de birkaç anahtar şey sıralayayım: Toplumu gizliden gizliye yöneten bir örgüt, onlara karşı olan punk tayfa, küçük yeşil adamlar, seks, Buda, LSD, voodoo büyüsü, anarşizm, başka boyutlar, boyutlar içinde başka başka katmanlar, Lovercraft kitaplarından fırlama yaratıklar, zaman yolculuğu, nano-makineler, Marquis De Sade, Lord Byron, Percy Shelley… The Invisibles'ın içinde barındırdığı acayiplikler de aşinalıklar da saymakla bitmiyor. Okurken The Matrix'e benzetebileceğiniz tarafları olsa da ondan önce yazılıp çizilmiş ve çok daha büyük ölçekli bir hikâye The Invisibles. Kendini açıklamayı pek sevmeyen, okurunun elinden bir anda tutup onu oradan oraya savuran bir acayip yolculuk. Bu ifadeyi laf olsun diye kullanmıyorum çünkü totalde 60 sayı civarında bir uzunluğa sahip olan serinin ilk 12-13 sayısı (300 sayfa civarı) boyunca anlam veremediğiniz şeyler anlam verebildiklerinizden daha fazla olacak muhtemelen. Bu yüzden tüketim rahatlığıyla ünlü çizgi roman kültürünün bir parçası olsa bile, özellikle başlarda hazmetmesi hiç de kolay bir yapıt değil. Lakin azmedip tepeye varırsanız, kendinizi yokuş aşağı saldığınızda etrafı bulanıklaştıracak kadar hızlanacaksınız, orası kesin.

Çizim kısmında fikir belirtecek olursam The Invisibles'ın çoğu uzun seri gibi bir çizer karmaşasından mustarip olduğunu söylemem gerekli. Ancak DC'nin bilinen sanatçılarından Phil Jimenez'in çizer koltuğuna oturup epey kalkmadığı aralıkta çizimler ziyadesiyle güzel ve efsane çizer Brian Bolland'ın çizdiği kapaklara da fazlasıyla uyuyor. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Eşini benzerini bulamazsınız. Absürt eserlerden hoşlanıyorsanız baş ucu kitabınız bile olabilecek bir seri.
★★★★★





THE AUTHORITY - VOLUME 1

SÜPER KAHRAMANLIK HER EVRENDE ÖYLE TOZ PEMBE DEĞİL

Çizgi roman piyasasını takip ediyorsanız sanatçıların Marvel ve DC'nin dayatmalarından bayıp kendi işlerine gittikleri dönemlere aşinasınızdır. İşte The Auhority'nin içine dâhil olduğu ve aslında o dönemler Jim Lee kontrolünde olan Wildstorm yayın grubu bunun büyük ölçekte gerçekleştiği Image Comics dönemine denk geliyor. Wildstorm öncül süper kahraman grubu Stormwatch dağılınca, Warren Ellis elinde yeni bir tane kuruluyor ve The Authority adını alan bu grup, Ellis'in kreatif ekiplerin dönem normlarından bıkkınlığını da alttan alttan yansıtan bir araç haline geliyor.

Böyle söylediğim zaman yanlış anlaşılmasın, 1999 senesinde başlayan The Authority, Alan Moore'un yazdığı Top Ten kadar satirik bir eser değil. Bugün bir yapı söküm eseri olarak ismi hâlâ saygıyla anılıyorsa, klişelere karşı hissettiği bıkkınlığı o dönem için çok yeni şeyler yaratarak gidermesinden. The Authority'de gördüğümüz takım, isminden de anlayacağınız üzere ipleri eline alan ve işi felsefeye değil, matematiğe döküşleri sağ olsun yeri geldiğinde çoğunluğun iyiliği için katliam yapmaktan çekinmeyen bir kahraman grubu. Elbette o dönemin yeni yaratıları olarak, bugün dönüp baktığınızda klişe gelebilecek ya da en azından neden bu kadar büyütüldüğünü anlamayabileceğiniz karakterler. Dönemine göre değerlendirerek okursanız çok takdir edeceğiniz ancak Warren Ellis'in muhteşem hayal gücü ve orijinal fikirleri sağ olsun, içinde bulunduğu kültürden bağımsız değerlendirildiğinde de tek başına keyifle okunabilecek bir hikâye içinde kendilerine yer buldukları.

Çizimler de Age of Ultron, The Ultimates, Captain America: Reborn gibi yapımlardan tanıdığımız usta sanatçı Bryan Hitch'in elinden çıkma. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Milenyum çizgi romanlarının temelini atan bir vizyonun eseri. ★★★★☆

TOMB RAIDER

Mezarlıklarda hareketsiz (!) bir gün

EREN ERYÜREKLİ

Bilenler bilir 2 yıl önce *Assassin's Creed*'le izlediğimiz Michael Fassbender ve burada Lara Croft'u oynayan **Alicia Vikander** evliler. Yani evdeki akrobasi ortamını siz düşünün, doğacak olası çocuğun ileride yeni Indiana Jones (veya Ingrid Jones) olmasınaysa kesin gözüyle bakıyorum. Muhabbete buradan başlamamın sebebi ikisi de ortalama oyun uyarlamaları olan bu iki filmden *Tomb Raider*'ın bir tık daha başarılı olması. *AC* filminin soğuk ve izleyiciyi dışlayan tonuna karşılık (olm sonları hariç çok iyiydi *AC* ya… - Ö) *TR* daha bir içine alabiliyor seyirciyi. Bunda en büyük pay şüphesiz oyunculuğu böyle bir filme birkaç gömlek fazla gelen Alicia Vikander'ın (Ne alakası var ya, olayı kaslı olması sırf, bön bön bakıyor yoksa sadece - Ö). Kendisi hem kırılgan Lara olarak hem de sonrasında dönüştüğü savaşçı kadın figürü olarak oldukça başarılı, ha bu dönüşüm biraz hızlı oluyor olmasına ama bir Anakin Skywalker vakası da değil en azından (Bak hiç ağzımı açtırma şimdi, Anakin'in karakter gelişimi muhteşemdi ve aniliği de gayet anlaşılabilirdi! - Ö).

Film bir karakter çalışması olarak başarılı ve ismi *Tomb Raider* olmasaydı muhtemelen daha da çok beğenebilirdim. Lakin Square Enix'in yeniden ateşlediği güncel oyun serisinin ilk oyununu birebir diyebileceğim seviyede beyazperdeye getiren yapım (biraz da bu yüzden) tempo sorunlarıyla boğuşuyor. Doğaları gereği iki ayrı medya tipi olan oyunlar ve sinema filmleri farklı kurgu anlayışlarına ve anlatım tekniklerine sahip. Yani oyundaki sahneyi alıp her açısını aynen kopyalayıp koyunca iyi bir film sahnesi elde etmiyorsunuz maalesef. Bu durum özellikle Lara'nın bir şelalenin üstündeki hurda uçaktan kurtulmaya çalıştığı sekansta ayyuka çıkmış. Sahne gereğinden fazla uzayarak bağlamdan kopup oyun ara sahnesi izliyormuş hissi veriyor bir yerden sonra. Oysa ki Lara'ya yardım eden gemici Lu Ren karakterini daha çok geliştirmeye harcanabilirdi bu dakikalar (Daniel Wu'nun askerleriyiz).

Yönetmen Norveçli (Roar diye isim mi olur?), başrol de İsveçli olunca film biraz donuk kalmış. Ha dakika başı zorlama espri döşesinler demiyorum tabii ama aralarda az bir gülsek filmin de kendini fazla ciddiye alan tonu kırılabilirmiş misal. Ama bunlar dışında en en en çok uyuz olduğum durumsa öykünün doğaüstü yönlerinin neşterlenmiş olması. Yahu sen *Tomb Raider*'sın eski uygarlıklardan kalma büyülü ordu kesersin veya ne bileyim hazineyi falan koruyan bir canavar neyim olur. Koy yani, yeriz abicim. Gerçekçi olacağız diye de bu kadar kasmanın anlamı yok bence (canavar CGI'larına paraları yetmemiştir - Ö). Oyunlarda bile bu kısım az da olsa vardı ki ilk oyundaki Himiko mevzusunun değiştirilmiş halini ben pek tutmadım. Yine filmin zoraki kötü adamı da bulmaca çözme sahnelerinin uzunluğundan dolayı pek bir silik kalmış. İz bırakmadı bende. Gerçi oyunlardakiler de bırakmamıştı pek. O yönden başarılı (!) bir uyarlama denebilir.

Eğer Vikander'a bir şans daha verilirse (filmin global gişesi fena değildi) ve yapımcılar da doğaüstü öğeleri biraz daha işin içine dâhil ederlerse olası bir devam filmi çok daha iyi olabilir zira burada karakterin temelleri gayet de sağlam atılmış durumda, yürür yani. O yüzden bir dahakine lütfen daha çok eğlenelim olur mu arkadaşlar?

AVANTÜR FİLMLERİN OLMAZSA OLMAZLARI



OĞLUM KIZIM BASMAYIN ORAYA, DAHA YENİ 1000 YIL ÖNCE TOZ ALMIŞTIK
Şimdi diyelim ki antik bir mezarın içlerindesiniz, lay lay lom yürürken yerdeki bir tuzağa basacağınız (öleceğiniz) ve millete epik facepalm yaptıracağınız garanti. Dikkatli yürüyün yahu!



YANLIŞ YERİ KAZAN KÖTÜ ADAM
Kötücül organizasyonların beceriksiz tipleri işe almak konusunda emsalsiz bir yetenekleri var. Neyse ki bu zavallı kötü adamın imdadına daima kahramanımız yetişir ve dayının yıllardır bulamadığı (ve genelde kabak gibi ortada olan) mezarı şak diye bulur, eleman da üstlerine rezil olmaz.



YERLİ YANCILAR
Kahramanımız genelde bilmediği yerlere gider ve yerel ve iş bilir birinden yardım alır. Bu arkadaş da evde çoluğu çocuğu yokmuşçasına gidip 1 hafta maceraya dâhil olur ve ölmeden de geri dönmeyi başarır.

YÖNETMEN: Roar Uthaug **OYUNCULAR:** Alicia Vikander, Dominic West, Walton Goggins, Daniel Wu **IMDb NOTU:** 6,5

EDİTÖRÜN NOTU: Vikander'den bence harika bir Lara Croft olmuş (Burayı da parantezle katletsem mi...? Ah! – Ö). Lakin yaşadığı macera için pek o kadar olumlu konuşamayacağım. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Rob Cohen ○ **OYUNCULAR:** Toby Kebbell, Maggie Grace, Ryan Kwanten, Melissa Bolona ○ **IMDB NOTU:** 5



THE HURRICANE HEIST

Hollywood çok ilginç bir kafa gerçekten. Birisi gelip "abi hortum felaketi esnasında soygun yapma temalı bir film yazdım" diyor, öteki de "ben buna para yatırırım" diyor, çekiveriyorlar filmi. Kimse de ne içtiklerini sormuyor üstelik.

Girişte de bahsettiğim üzere, küçük bir kasabada hortum felaketi olurken şehir nasıl olsa boşaltılmıştır diye hırsızların rezervdeki paraları çalmayı çalışmasını izliyoruz. Tabii gariban hırsızlar F4ntastic Four'un ardından kariyeri Maskeli Beşler seviyesine düşen Tobey Kebbell'in varlığından habersizler. Ne de olsa sıradan bir meteorolojist olan Kebbell'in film başladıktan 40 dk sonra aksiyon yıldızına dönüşeceğini tahmin edemiyorlar. Üzerine de klasik Hollywood kötüsü beceriksizliği ve merhameti eklenince film soygunculara ve biz izleyenlere eziyet haline geliyor.

Hurricane Heist aslında adabını bilen vasat bir film olabilirdi. Ama kötüleri Amerikan futbolu taktikleriyle durduran kardeşler, hortumdan tırla kaçarken sevişmeyi tercih eden çift ve saçmalıkta benim diyen filme elini öptüren aksiyon sahneleriyle ikinci yarısında işin bokunu çıkarmayı tercih ediyor (en kötüsü de izlemesi bana kalıyor). Umarım bu filme yatırım yapan abi şu an tren istasyonlarında izmarit dileniyordur. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Hortuma kapılın daha iyi. ★★☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Sudou Tomonori ○ **SESLENDİRENLER:** Sugiyama Noriaki, Shitaya Noriko, Kawasumi Ayako ○ **IMDb PUANI:** 7,0

FATE/STAY NIGHT: HEAVEN'S FEEL I. PRESAGE FLOWER

Dünyanın en popüler görsel romanı Fate/Stay Night, 3 route'tan oluşur. İlk 2'si çeşitli formatlarda animeleştirildi ve sıra 3. route Heaven's Feel'da.

F/SN'yi animeleştirirken şöyle bir sorun oluyor: Bir route 12 bölüm için fazla uzun, 24 bölüm için fazla kısa geliyor. Tüm animeleri iyiydi aslında F/SN'nin ama o ideal ayar da bir türlü tutturulamadı.

Heaven's Feel içinse daha doğru bir formül bulunmuş ve route'un film üçlemesi haline getirilmesine karar verilmiş. Süre olarak 18 bölüme falan denk geliyor ki ideali de bu zaten. Eh stüdyo olarak da hem parası bol, hem de prequel serisi Fate/Zero'da kendini ispatlamış ufotable seçilince Heaven's Feel'ın müthiş olmaması için bir sebep kalmadı.

İlk film tam olması gerektiği gibi. Animasyonlar müthiş, hikâye anlatımı müthiş... İlk film biraz az aksiyonlu, biraz az karanlıktı ama romanı okuyanlar ikinci ve üçüncü filmlerin neler getireceğini hatırlayıp kendilerini jiletlemeye başlamışlardır bile.

Önceki animeleri izleyip Sakura'nın ne kadar gereksiz bir karakter olduğunu düşünüyorsanız da sizi Heaven's Feel'a buyur edelim ayrıca. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Fate/Zero derecesinde olgun ve mükemmel değil ancak ona olabildiğince yakın kalitede bir uyarlama. ★★★★☆



○ **YÖNETMEN:** Steven S. DeKnight ○ **OYUNCULAR:** John Boyega, Scott Eastwood, Cailee Spaeny ○ **IMDb NOTU:** 5.7



PACIFIC RIM: UPRISING

İlk filmdeki Del Toro dokunuşuna sahip değilmişmiş, aman ciddiyetini kaybetmişmişmiş, geçin bunları arkadaş! Öküzler gibi robot aksiyonu Uprising!

Bakın ilk filmi sevmiyor değilim. Bir kere mecha animelerini seven biri olarak bana hasret olduğum mecha aksiyonunu yaşattı (Transformers sevmiyorum). Kurguladığı dünyası, canavarların orijinin falan da gayet başarılıydı. Aksiyonun hep karanlıkta, suda, yağmurda geçmesinden dolayı neyin ne olduğunu anlayamamanız, birbirinden ne görsel ne karakter olarak ayrışmayan robotlar ve düşmanlar derken hastası olamamıştım ama.

İkinci film bu hoşlanmadığım şeyleri direkt siliyor. Dört tane hem görsel olarak, hem de kullanım / dövüş stili olarak bambaşka robot koyuyor ortaya ve bunları ne oldukları daha belli canavarlarla ve konseptini sevdiminin organik mecha'larıyla kapıştırıyor. Bu kapışmalar da sen bana vurdum / ben sana vurdum tadında değil çoğunlukla. Mecha'ların özellikleri, çevresel etmenler vs. de düşünülmüş. Gaz olmak adına ciddiyetten ödün verilmiş evet ama hiç de şikâyetim yok bu konuda. Tabii ki bir başyapıt değil, çerez bir filmden bahsediyoruz, Boyega'yı da bir oyuncu olarak bir türlü sevemedim ama o sondaki "Çotanak!" diye inme sahnesi için bile izlenir diyorum. Gundam göndermesiyle gönlümü başka yerden de çaldı tabii, o ayrı. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Metal sesleri, sert darbeler, dağılan parçalar... Mecha konseptini sevenlere metalden bir cennet gibi. ★★★☆☆





2. SEZON

ÖMER AKDAĞ

YARATICILAR: Jonathan Nolan, Lisa Joy **OYUNCULAR:** Evan Rachel Wood, Thandie Newton, James Marsden, Jeffrey Wright
IMDb NOTU: 8,9 **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO

WESTWORLD

Bu sezonu niye kimse izlemedi?

Yapay zekânın ve varoluşçu felsefenin temellerini oluşturduğu bir hikâye anlatırken seçebileceğiniz çeşitli yollar var. *Terminator* gibi onu bir tema olarak kullanıp kendi hikâyenize ve aksiyonunuza odaklanabilirsiniz örneğin. Veya *Detroit: Become Human*'ın yaptığı gibi temayı bariz ve temel noktalarıyla işleyip bir yandan temayla yeni tanışan insanların başlangıç noktası olabilir, bir yandan da kendi dramatik hikâyenizi anlatmayı seçebilirsiniz. *2001: Space Odyssey* gibi estetikle desteklenen belgesel kıvamında bir yapım ortaya koymak da seçenekler arasında elbette.

Ama bu felsefi bakış açısını ilk göründüğü bariz halleriyle kullanmak yerine elinizden geldiğince açmak, üstüne de hem genel olarak hem de karakterlere odaklı olarak etkileyici ve sürükleyici bir hikâye anlatmak istiyorsanız işiniz çok zor. Ya bu müthiş zor işin altından bir şekilde kalkıp el üstünde tutulursunuz (*NieR: Automata*, *Westworld*'ün ilk sezonu), ya da elinizdeki her şeyi ortaya fırlatıp, hepsini çok derin ve etkileyici yapacağım derken "yellenip ipe dizmişler" seviyesinde kalabilirsiniz. *Westworld*'ün ikinci sezonunda durum bu mu? Biraz. Tam olarak değil ama biraz.

Elimizde aşırı dağınık bir sezon var her şeyden önce. Karakter ilişkileri birbirinin içine geçmiş, zaman çizgileri birbirinin içine geçmiş... Hikâyemiz bu sezonda neredeyse tamamen dört başkarakter üzerinden ilerliyor: Dolores, Maeve, Bernard ve William. Diğer karakterler üzerinde o kadar az duruluyor, durulduğu kadarı da *Westworld* standartlarında o kadar karikatür kalıyor ki komik bile bulduğum oldu bu yüzeyselliği (Kızılderili abinin bölümünü tenzih ederim, o sezonun en iyisiydi).

İlk sezonun "Robotlar da irade sahibi sayılabilir mi gerçekten?" temelinden yola çıkan ve bu sorunun etrafında şekillenmiş bir ton doğru soru soran ve bu sorunun bir adım ilerisine geçmeye çalışan yapısını ikinci sezon tekrar etmek (veya devam ettirmek) istememiş ve doğru bir karar almış. Bu temelden kopmayan yeni açılımlara gitmiş, yeni katmanlar eklemiş ki kesinlikle doğru karar, ilk sezonun ikincisini izlersek hayal kırıklığı yaşayacağımız kesindi. Bu dört karakter etrafında dönen temalar arasında ölümsüzlük, insanların bir veri olarak şirketler açısından ne kadar değerli olduğu ve belki de en önemlisi özgür irade kavramındaki "özgür"ün nerede başlayıp bittiği ve özgür iradeyi savunanların bireylerin seçimlerine ne derece tahammül edebileceği var.

Elbette ki hikâyeleri bu temalar üzerinden ilerlerken karakterlerin kişisel motivasyonlarından da kopulmamış ki bunun en barizi de Maeve. *Westworld*'ü süper güçlü süper kahramanlar temasına yaklaştırıp canımı sıkan da Maeve hikâyesi oldu bu arada. Ne kadar piyon ne kadar birey olduğu tartışmalı olsa da Bernard'ın hikâyeyi taşıdığı yerler enteresan öte yandan. Sık sık "yeter adam bir çık şu şaşıp kalmış bunalımlı pozlardan artık" diyesim geldi, o ayrı. Dolores... Bilemiyorum, bu kadar uçlarda seyretmesi pek inandırıcı gelmedi bana aslında ama gerekliydi belki de bu halleri. William'ıysa ilk sezonda yeterince ilginç bulmadıysanız bile bu sezonda bulacaksınız diyeyim. Bütün açıklananlara rağmen kendisi hakkındaki soru işaretleri tüm iriliğiyle havada asılı kalmaya devam ediyor ve üçüncü sezonda en merak ettiğim yol onun yolu şahsen.

Westworld'ün ikinci sezonunda "felsefi altyapıya sahip olma namımız yürüsün ama kendimizi de tekrar etmeyelim" iyi niyetinden yola çıkıldığını rahatlıkla görebilirsiniz. Ama bu seçilen yol zor bir yoldu ve aksamalar olmuş. Yine de açık fikirlilikle izlerseniz benim gibi siz de üçüncü sezonu merakla bekleyenlerden biri olacaksınızdır diye düşünüyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: İnsanı "Anlatamamışlar mı yoksa benim mi kapasitem yetmiyor?" ikileminde bırakan, sıkıntılı ama yine de üst düzey bir sezon. ★★★★☆

2. SEZON



○ **YARATICI:** Noah Hawley ○ **OYUNCULAR:** Dan Stevens, Rachel Keller, Navid Negahban, Aubrey Plaza ○ **IMDB NOTU:** 8,4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** FX

LEGION

Legion'ın ilk sezonuna inanılmaz hayran kalmıştım. İzleyiciyi tanıyor, onun dizinin her saniyesinde, her sahnesinde neler düşüneceğini, neler hissedeceğini, kafasında hangi teorilerin dolanacağını biliyor ve sürekli şaşırtmayı, daha da önemlisi özgünlüğüyle sürekli hayran bırakmayı biliyordu. Olabildiğince komplike bir hikâyesi vardı ve bunu olabildiğince komplike bir şekilde anlatıyordu, ve bu sırada da hem sürükleyici olmayı hem de insanın psikolojisiyle oynamayı çok iyi başarıyordu.

İkinci sezonsa biraz hayal kırıklığı oldu benim için. Hayal kırıklığı derken, bence hâlâ *Legion* yapılmış en müthiş dizilerden biri, ikinci sezon ilkinin kalitesini büyük ölçüde devam ettirdi ama hani tam olarak da değil. İlk sezonun aksine komplike olmayan bir hikâyeyi komplike bir şekilde anlatma çabası vardı sanki.

Bir yıllık bir zaman atlamayla başlıyor bu sezon. Summerland'le Division 3 arasındaki kovalamaca sona ermiş, bir şekilde ara yol bulunarak bizim tayfa Division 3'e dâhil olmuş. İlk sezonun sonunda David bir kürenin içinde kaçırılmıştı hatırlarsanız, birden geri geliyor ve ona göre bir yıl değil sadece saatler geçmiş. Böyle bir durumdayken Oliver'a bulaşmış olan, asıl vücudunun peşindeki Amahl Farouk'un, Gölge Kral'ın peşine düşüyorlar ama elbette ki *Legion*'dan bahsediyoruz, sıradan bir iyi adamlar kötü adamları kovalar hikâyesi değil bu. Başta sanrılar olmak üzere birçok psikolojik bozukluk üzerinden ilerleyen, saykodelik resmedilmiş devasa bir "Kim kime yardım ediyor, kim haklı, kim mantıklı, kim tozutmuş?" çemberi söz konusu.

Enteresan bir dokunuş olarak bölümleri şekillendiren psikolojik bozuklukları sembolik bir şeklinde, video formatındaki bir dersmiş gibi anlatmışlar bu sezonda. Seslendiren de canımız Don Draper'ımız Jon Hamm. Yakışmış. Kadroya yeni eklenenlerden Amiral Fukyama'yı fikir ve tasarım olarak çok sıradışı ama işleniş ve işlevsellik olarak bu sıradışılığı kaldıramayan bir karakter(ler) olarak gördüm. Ama Amahl Farouk'u canlandıran Navid Negahban her şeyiyle muhteşem, kadroya ve hikâyeye harika oturmuş.

Bu arada biraz eleştirdim falan ama saydığım eleştiriler genel olarak 11 bölümün 10'u için geçerli. Son bölümse muhteşemdi. Hem başındaki müzikalimsi Narutomsu dövüş, hem bölümün geri kalanındaki gelişmeler... Hâlâ bazı şeyleri yemedim ama bu bölüm sonrasında üçüncü sezonu da iple çekmemek mümkün değil. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezonun ince ince işlenmiş, her saniyesi özel halinden biraz geriye gitme var ama Legion hâlâ Legion. Eşi benzeri yok. ★★★★☆

DİZİ FİNALİ



○ **YARATICILAR:** Lilly Wachowski, Lana Wachowski, J. Michael Straczynski ○ **OYUNCULAR:** Tuppence Middleton, Brian J. Smith, Bae Doona ○ **IMDB NOTU:** 8,4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

Sense8

Bol aksiyonlu sezon finalini izlediğimde devamının hiçbir zaman gelmeyeceği, dizinin iptal edildiği konusunda herhangi bir fikrim yoktu. Dünyanın farklı köşelerindeki hayat hikâyelerini konu almanın maliyetini ve karşılık olarak izleyici sayısının istenilen seviyede olmadığını öğrendiğimde çok üzülmüştüm. Kötü dizilerin devam edip farklı senaryoya sahip dizilerin iptal olma durumuna Sense8 de katılmıştı. Hikâyenin yarıda kalmasını istemeyen takipçilerinin sesini duyan Netflix'in onayı sonrası yayınlanan 2,5 saatlik özel final bölümüyle macerasını tamamlayan dizinin takipçileri artık mutlu.

Hikâyenin bütün enerjisiyle kaldığı yerden devam ettiği bölümde kafamızdaki soru işaretlerini bir bir ortadan kaldırarak sona ulaşıyoruz. Birkaç defa beni kandırmayı başarsalar da hikâyenin gidişatını tahmin etmesi hiç de zor olmadı. Maceranın bağlandığı noktayı sanırım zaman kısıtlaması nedeniyle biraz hızlı geçiştirmişler. Bütün karakterlerin o kadar zorluğa katlanmasından sonra oldu da bitti yerine biraz daha ayrıntı olabilirdi. Genele baktığımızda aksiyon dizisi olmadığı için oralardan kırpmaları daha mantıklıydı.

Olaylar bittikten sonra karakterlerin yaptıkları konuşma ve ilişkiler üzerine tabuları olanların tatlı değişimleri ilk sahneden beri anlatmaya çalıştıkları, dizinin omuzlarındaki hayata dair duyguları güzelce taçlandırmış. Son sahneyse noktayı koyuyor: Aşk aşktır! ■ **ARES**

EDİTÖRÜN NOTU: Sense8 dünyasına film tadında, aksiyonu bol ve aşk dolu bir veda. ★★★★☆

POZAN ERTEN

ARCTIC MONKEYS

TRANQUILITY BASE HOTEL + CASINO

YENİ ALBÜM

Alex koşma, düşeceksin!

Sheffield'lı maymunların dönmesi 5 sene, benim geri dönmem 3 seneyi buldu arkadaşlar. Dönüşüm bir Alex Turner dönüşü etkisi yaratmasa da sizlerle tekrar buluşmak oldukça keyifli. Tam da bu sayfada Arctic Monkeys'in *AM* isimli albümü hakkında atıp tuttuğumu hatırlıyorum. 5 yıl öncesine damga vuran ve gerçekten bazı şarkıları 5 yıldır hâlâ tazeliğini koruyan o albümün üzerinden geçen süre boyunca Arctic Monkeys en sık yaptığı şeyi tekrar yapmış durumda; değişim.

Değişim yolunda bundan önce kestirme yolları tercih eden Monkeys, bu defa uzun ve çakıllı bir yoldan gitmiş. 5. albümleri olan *AM* ile edindikleri gerçekten o çok büyük kitleninse bu yoldan nasıl geçeceğini çok da umursamamış. Zaten Alex Turner'ın yanar döner tarzı üzerinden yürüyen gurubun hiçbir zaman böyle bir kaygısı olmadığı da defalarca kanıtlanmıştı. Sokak çocukluğundan rock star'a evrilen Alex Turner, evriminin bu ayağında naif, sarkastik ve bilimkurgu hayranı bir şarkı sözü yazarına dönüşüyor. Evet, gurubu ele alırken hep Alex Turner'dan bahsediyorum ama ne yazık ki özellikle bu albümde öne çıkıyor ki; Turner'sız bir Arctic Monkeys mümkün değil. 30 yaşında kendisine hediye edilen piyanoyla yeni bir keşif yolculuğuna çıkan Turner, bantlayarak tutturduğu kırık kalbini saklama ihtiyacı hissetmiyor. Kalbi kırık, kafası karışık ve evinden uzak yorgun bir adamın bir de çok iyi şarkı sözü yazarı olması tabii ki harika ama o adamın bir gurubu olduğunu unutması özellikle *AM* albümünden sonra kazandıkları kitleyi memnun etmeyebiliyor.

Arctic Monkeys kaygısız bir grup. Ticari ve müzikal başarıları çoktan yakalamış, her defasında da bir tık ötesine geçmiş bir isim. *TBH&C* kimilerine göre bir tık ötesi, kimilerine göreyse birkaç tık gerisi. Şahsi görüşüm albümün kapağında Arctic Monkeys yazmamasının yerinde bir hareket olduğu yönünde. Çünkü bana göre elimizde tuttuğumuz albüm sadece bir Alex Turner albümü. Hayatının belli bir evresinin sancılı fon müziği. Gurubun bugüne kadarki yolculuğunda da belki bu böyleydi ama ne olursa olsun bir rock grubunun varlığı hissediliyordu. Harika hitler, kıvırttıran şarkılar, enstrümanların ve gurubun diğer elemanlarının teker teker varlığını hissettirmesi bir bütünü oluşturuyor, o bütün cayır cayır içinize işliyordu. *TBH&C* Alex Turner hayranlarının ve onun yazarlığını sevenlerin çok beğeneceği ama ilk 5 albümü hatim etmiş Arctic Monkeys hayranlarının burun kıvıracağı bir albüm benim gözümde.



BU ALBÜMÜ BİR PARANTEZ OLARAK GÖRELİM. KAPANDIĞINDA YİNE BURADA OLALIM.

EDİTÖRÜN NOTU: Hit şarkıları ve dans ayakkabılarınızı unutun. Alex Turner'ın zihninde çıkacağınız bir yolculuğun bileti ilginizi çekiyorsa en ön sıralardan yerinizi almayı unutmayın. ★★★☆☆





AMORPHIS
QUEEN OF TIME



Finlandiya'nın en iyi metal gruplarından biri olan Amorphis 30 senedir bize hiç bitmeyen bir senfoni sunuyor. Kariyerlerinin ilk yıllarında death metal grubu olsalar da sonrasında tamamen kendilerine has bir türe geçiş yaptılar ve neredeyse iki yılda bir muazzam albümler çıkarmaya devam ettiler. *Under the Red Cloud* bence harika bir müzik ziyafetiydi, *Queen of Time* da sanki bu albümün devamı gibi, yine kendisini tekrar tekrar dinleten bir albüm.

Queen of Time'da gerçekten ne ararsanız var. Bir kere baştan sona buram buram heavy metal albümü; içerisinde Nordik toprakların esintileri var, muhteşem vokal geçişleri, folk dokunuşlar, sert ve yumuşak vokaller. Bir de oryantal rüzgârı var. Evet, oryantal rüzgârı. Amorphis bu albümde doğu-batı sentezini o kadar başarıyla yapmış ki bazı şarkılarda kendinizden geçeceksiniz. Tek tek şarkı ismi vermeyeceğim ama size sadece The Golden Elk diyorum. Bu şarkıyı dinleyin, hatta aceleniz varsa 3:30 civarına sarın. Mümin Sesler yaylı çalgılar ekibinin şarkıya neler kattığına, bizden melodilerin şarkıya nasıl yakıştığına bir bakın. Sonra da 'ı ıh, sevmedim' deyin. Diyemezsiniz. Metalle aranız yoksa bile diyemezsiniz. Böyle harika bir albüm işte karşımızdaki. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Queen of Time baştan sona müzikal bir ziyafet, çok ama çok iyi bir albüm. Bu adamların üretkenliğine ve kalitesine şapka çıkarmak lazım. ★★★★★

2019 FİLMİ CAPTAIN MARVEL'IN MÜZİKLERİ BESTECİMİZ PINAR TOPRAK'A EMANET EDİLDİ. BAYRAKLAR BALKONLARA, MARŞ!



GHOST
PREQUELLE

"Ufff beaaa, ne albüm yapmış adamlar!" dedim Prequelle biter bitmez ve açıp yeniden dinledim. Zira öyle odağı belli ve tarz olarak oturmuş bir albüm ki bu arasından şu parça güzeldi şu o kadar da güzel değildi diyemiyorum. Sahne performanslarında ne kadar uçarı bir grupsa albümlerinde de o kadar oturaklı ve usta Ghost. Özellikle 80'lerin saykodelik rock akımından etkilendiği belli ama onu da gayet güncelleyerek, baymadan veren bir albüm bu. Grubun lideri Tobias Forge'un hem şarkı yazımı hem de vokal tekniği, adamı germeyen o kopkoyu sözlerle bile uçurup götüren (ve getirmeyen) bir etki yaratmış. Dinleyin, dinleyin ve bir daha dinleyin efendim. Prequelle işte öyle bir kayıt. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Kapağına bakıp da trash metal albümü sanabilirsiniz ama baştan sona dinlendiğinde 2018'de nasıl yapıldığına şaşıracağınız bir klas ve özenle kotarılmış Prequelle. ★★★★☆



THE GAZETTE
NINTH

Grupların aşırı geçici olduğu ve tutunmakta zorlandığı J-Rock arenasında 2002'den bu yana sağlam bir duruşu oldu The Gazette'nin. Gerek bozulmayan kadroları gerekse sürekli evrim geçiren müzikal tarzları taze kalmalarını sağlamıştı. Ninth'se her grubun ömründe bir kez yaptığı "cepten yiyen albümler" gibi. Hani evet, parçalar güzel ama sürekli bir "ben bunu duymuştum yaa" hissiyatı da yok değil. Özellikle albümün 7. şarkısı Sonokoe wa moroku tam bir Pledge veya Babylon's Taboo aşırı şekilde Toxic veya Division albümlerindeki şarkıları andırıyor. Bu sebeple ve Dogma gibi muhteşem bir albümün üstüne gelmesiyle Ninth beni biraz yarı yolda bıraktı diyebilirim. Gene dinletiyor tabii... Alıştığımız the Gazette hiddeti ve Ruki'nin kulak okşayan clean vokalleri yine yerli yerinde. Ama işte çok uzun süre dinlenip hatıratlarda "bir Ninth vardı, ne güzel albümdü" demeyiz yani. O artık onuncu albüme. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Klasik the Gazette ama sıkmıyor da. Türkiye iTunes listelerinde çıktığı hafta rock türünde 1. olduğunu da ekleyeyim (ki Serpil "Bu albümü niye yazıyoruz yaa?" demesin :P). ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

FULL METAL PANIC: INVISIBLE VICTORY

Havada, denizde, karada ve mecha'da

İlk sezonu 2002'de, ikinci sezonu 2005'te çıkmış Full Metal Panic'in. Cart diye bitmişti ikinci sezon ve üçüncüsünün eli kulağında olduğu söyleniyordu. Popüler bir seriydi FMP, elbet çok bekletmeden geri dönecekti. Ve filmi ileri sarıyoruz, yıl MS 2018. 2005'te doğanlar 13 yaşında.

Karşıdan bakıldığında alışılageldik bir konusu var FMP'nin. Mithril isimli askeri organizasyonun bir üyesi olan Sagara Sousuke başkarakterimiz. Sayısal zekâsı anormal kuvvetli Whispered denen kişilerden biri olduğu düşünülen, sıradan bir hayat yaşayan Chidori Kaname'yi korumak için gizli görevle onun gittiği okula gönderilir. Ama tabii benzer konulu birçok seri zaman içinde unutulup gitmişken FMP'nin bu üçüncü sezonunun düğünlerle zurnalarla karşılanmasının bir sürü sebebi var.

Ömrü savaş alanlarında geçmiş, sosyal etkileşim nedir bilmeyen Sagara'yla hafiften (Hafiften?) atarlı kızımız Chidori'nin kimyası efsanedir her şeyden önce. İlk sezon yarı ciddi / yarı lise komedisi tadındaydı ve yan karakterler de çok sevilesi olsa da Sagara-Chidori ikilisinin yeri kime sorsanız bambaşkadır. Bu ilk sezonun yarı öyle / yarı böyle modunun devam edeceğini sanmıştım ben aslında ama meğer oradaki insanı gülümseten mevzular sonradan girecek ciddiyete ve drama altyapı hazırlamak içinmiş sırf. İkinci sezon komedi / günlük hayat tarafı neredeyse tamamen kenara bırakıp çok ciddi bir askeri aksiyon serisine dönüşüyordu ki üçüncü sezon Invisible Victory bu ciddiyeti daha da arttırarak devam ediyor.

Bu arada bahsetmeden geçemeyeceğim, ilk iki sezon arasında yayınlanan Fumoffu adında bir yan serisi vardır FMP'nin ve hastalık derecesinde komiktir! Ellerindeki topları Britney, Jennifer diye seven rugby oyuncularının olduğu bölüm, Sagara'nın dojoya meydan okuması, görüp görebileceğiniz en efsane hamam bölümü… Vallahi o kadar komedi animesi izledim, Fumoffu hâlâ ilk üçümdedir, böyle bir kafa yok, ana seriyi izlemeseniz bile Fumoffu'yu kesin izleyin.

Neyse, ana seriden bahsetmeye bir an önce dönmezsem sabaha kadar Fumoffu överim. Mecha'ların olduğu bir anime FMP ama bir mecha animesi değil, işin o tarafı fütüristik bir sos katıyor olaya yalnızca. FMP'nin asıl olayı son derece gerçekçi ve inandırıcı bir askeri seri olması. Çok gaza geldiği için savaşı kazananlar, birbirlerine klişe laflar bağıran savaşçılar falan yok. Saldırıya uğrayan gizli üste taktiksel bir savunma yaptıran komutanlar, eğitimli askerlerin en efektif bir şekilde mücadele etmeye çalışmaları, fedakârlıkları ve isyankârlıkları var. Ufak bir nüanstan örnek vereyim: Yataktan kalkamayan, yaralı bir askerin olduğu bina saldırıya uğruyor, savaşamayacak durumdaki karakter riske girmek zorunda kalıyor ve düşman odaya girmeden önce yanındaki oksijen tüpünü açıp kapının oraya yuvarlıyor, düşman odaya girip ateş açtığında yatağın aksi yönüne yuvarlanıyor ve düşmanın tüfeğinin kıvılcımı nedeniyle oksijen tüpü patlayıp onu yakıyor, bizim karakter de panikten faydalanıp düşmanına çullanıyor, silahını çalıyor ve onu vuruyor. Böyle böyle iyi düşünülmüş ayrıntılarla dolu bir aksiyon FMP'ninki. Hem birim hem mecha dövüşleri için geçerli bu dediğim. Hoş mecha'lar 3D yapılmış, biraz kötü duruyor ama olacak o kadar.

Kısacası gizli askeri organizasyonların birbirleriyle savaştığı, gerçekçi ve sürükleyici, aksiyon yaklaşımıyla hayran bırakan, hiç beklemediğiniz anlarda sizi sırtınızdan vurulmuşa döndüren dramıyla etkileyen, özene bezene yapılmış bir sezonla geri dönmüş FMP. Ama 13 yıllık bekleyişi bir de Fumoffu 2'yle taçlandırmalarsa kalbim çok kırılır.



BELKİ SAYISIZ FARKLI DÜNYA ÇİZGİSİNDE BENİM KOPYALARIM VARDIR VE BELKİ HEPSİNİN ZİHNİ BAĞLANTILIDIR VE TEK BİR "BEN" OLUŞTURUYORLARDIR.

YENİ ANİMELER

Duyurularımız bol: Annihilated City, Girly Air Force, Kaguya-sama: Love is War, Jingai's Wife, An Angel Flew Down to Me, Mayonaka no Occult Komuin, Monster Strike (3D film ve bağımsız TV serisi), King Prism (hem seri hem film), Tokyo Ghoul:re (2. sezon), B: The Beginning (2. sezon), Real Girl (2. sezon), Gurazeni (2. sezon), The Morose Mononokean (2. sezon), Live Animation Heart x Algorhythm (2. sezon), Space Battleship Tiramisu (2. sezon), Golden Kamuy (2. sezon), The Disastrous Life of Saiki K (3. sezon).

Shounen Jump'ın son dönemdeki popüler ve ödüllü manga serilerinden **The Promised Neverland**'in anime uyarlaması geliyor. Çok ses getireceğini tahmin etmek zor değil.

Bir diğer Shounen Jump serisi **Demon Slayer** da animeleşiyor. Manga hakkında bir fikrim yok ama animenin stüdyosunun ufotable olması dikkat çekici. ufotable gibi üst düzey bir stüdyoya salak salak mobil oyun uyarlaması yaptırmamaları iyi haberdir her zaman.

Moribito, Erin gibi üst düzey anime uyarlamalarının kaynağı yazar Nahoko Uehashi'nin bir diğer romanı **The Deer King** de animeleşiyor.

Kendi halinde bir hikâye anlatan, şahsen çok beğendiğim The Great Passage'ın mangakasının bir diğer serisi **Feel the Wind** de animeleşiyor. The Great Passage'ın durgunluğunun aksine spor (maraton) konsepti bir seri kendisi.

Konosuba'nın filmi duyuruldu. Komedi serilerinin filmleri biraz... samimiyetsiz gelir bana genelde ama bakalım.

Bean Bandit animesi için açılan 135 bin dolarlık kitle fonlama kampanyası başarıya ulaştı.

Index'in yeni sezonu Ekim'de.

Beatless'ın TV serisi bitti. Son 4 bölüm Eylül'de Ova olarak çıkacak.

Re:Zero'nun Ova'sı Memory Snow da 6 Ekim'de gösterime girecekmiş.

Bu cümle bir JoJo referansı mıdır? Ayın bombası dünyanın en acayip serilerinden olan **JoJo**'dan geldi. Manganın beşinci bölümü Golden Wind'in animesi Ekim'de geliyor!

NEW LIFE+ İPTAL EDİLDİ!

Aşağıdaki Kısa Kısa bölümünde de görebileceğiniz gibi tartışması bol bir ayı geride bıraktık ama en büyük yaygara New Life+ animesinin iptal edilmesinden koptu.

Animenin duyurulmasının ardından uyarlanan romanın Çin ve Güney Kore'ye yönelik ırkçı yaklaşımlarının olduğu konuşulmaya başlanmıştı, yazarı Mine'nin ırkçı değerlendirilebilecek tweet'leriyse bu tartışmaları körükledi. Mine özür dilediyse de önce seslendirme sanatçıları projeyi bıraktıklarını açıkladılar, ardından da anime iptal edildi. Romanın Japonya ve diğer bölgelerdeki dağıtımı da durduruldu.

Olaya dair; ırkçılık suçlamalarının doğru olduğunu düşünenler, abartıldığını düşünenler, yaratıcıların sınırlanmaması gerektiğini söyleyenler, otakuların görüşlerinin yaratımlara bu denli etki etmesinin tehlikesine parmak basanlar gibi çeşitli bakış açıları mevcut.



KISA KISA

Animeler Japonya'nın **TV ihracatının** %77'siymiş.

23 manga dergisi bulunan dev bir kuruluş olan **Shogakukan** korsana karşı "NO! Piracy & Illegal Website" adında bir kampanya başlattı. Ayrıca geçtiğimiz aylarda korsan manga sitesi Mangamura'nın kapatılmasının ardından birçok mangaka satışlarda ve gelirlerde artış olduğunu söylüyor.

Tokyo Ghoul:re'nin mangasına bu ay, **Barakamon**'a da Aralık'ta veda ediyoruz. 46 yıllık beyzbol serisi **Dokaben** de sona erdi. **Infinite Stratos** da seneye kadar araya girdi.

Tembel olduklarını söylemeyiniz, Ağustos'ta yeni **K-On** mangası başlıyor, adı K-On Shuffle. **Fairy Tail**'e 2 yan manga serisi duyuruldu. Biri Happy's Grand Aventure, diğeri de Fairy Tail City Hero. Bleach'in mangakası Tite Kubo da bu ay **Burn the Witch** isimli tek bölümlük manga çıkarıyor.

Boogiepop and Others animesindeki karakter tasarımları, uyarlanan romanın illüstratörü Kouji Ogata tarafından eleştirilmişti. Animeyi yapan Kadokawa stüdyoyla yaratıcı arasında, kendi kurallarından kaynaklı bir iletişim sorunu yaşandığını kabul ederek özür diledi.

Çocuklar için animelerden **Prince Mackaroo**'nun 270 bölümünde seslendirme yapan Hiroko Konishi işi bırakmasının sebebi olarak sesinin kendi onayı olmadan oyuncaklarda vs. kullanılmasını, sorgusu sonrasında da çok ses etmemesinin söylenmesini gösterdi.

One Piece'in mangakası **Oda Eiichiro** 2016 depreminde hasar gören memleketi Kumamoto'ya 8 milyon dolar bağışladı.

Bir **Oda Eiichiro** haberi daha. Japonya'da 2. Dünya Savaşı'ndan sonra durumu kabullenmeyen Shoichi Yokoi isimli bir çavuş var. Bazılarının onu ulusal kahraman olarak görmesine neden olan bir hikâyeye sahip. Eiichiro ona komedi içerikli bir gönderme yapınca tepki çekti ve editörleri kendileri ve Eiichiro adına özür diledi.

Anime filmleri sallamayan burnu kalkık **Oscar**'lara birkaç çift sözüm olabilir ama neyse, haberi verip geçeyim: "Çeşitlilik sahibi" bir komite oluşturmak üzere Shinkai Makoto, Mamoru Hosada, Yoko Kanno gibi isimleri davet ettiler. Olumlu bir gelişme midir, sevimli gözükme çabası mıdır bilemiyorum.



ARES AYBAR

ÖĞRENEN YAPAY ZEKÂ GELİŞTİRMELERİ

Bu kez Skynet göndermesine gerek yok

Yapay zekâ haberlerini insanoğluna tehdit hikâyelerine bağlama konusuna yatkın olduğumu söyleyebilirim. Aslında hayata iyi pencereden bakan biri olsam da bilim insanlarının delici/kesici özelliklere sahip robot yaptığı, akıllı sistemlerin kendi aralarında gizli gizli konuşmayı keşfettiği dünyada hayal gücümün devreye girmesi hiç de zor olmuyor. Yalnız bu sefer hepimizi mutlu edecek, korkmaya gerek olmayan gelişmeler var (umarım).

Sosyal medyanın daha geniş kitlelere ulaşması ve kullanım kolaylığı nedeniyle sağda solda karşılaştığımız fotoğrafların oynanmış olma olasılıkları gün geçtikçe artıyor. Başta siyaset, habercilik ve özel hayatlarımızla ilgili bilgi kirliliğinin hızla arttığı bu dönemde Adobe yeniden düzenlenen fotoğrafları fark eden bir yapay zekâ üzerine çalışıyor. Sistem fotoğraflar üzerinde değişiklik yapılırken bırakılan dijital izleri takip ederek farklılıkları anlamaya çalışma prensibiyle çalışıyor. Henüz kopyalama, silme ve iki cismin birbirine eklenmesi gibi üç temel konuda başarılı olunsa da sinir olduğumuz instagram arkadaşımızın gerçekten de dünyayı gezmediğini kanıtlamanın ötesine geçilmesi planlanıyor. Farkları insanlara göre çok daha kısa sürede bulabildiği iddia edilen ancak henüz bebek adımları atan projede amaç dijital medyada fotoğrafların doğruluğunu onaylayabilecek bir otorite konumuna gelmek.

Amerika'da geliştirilen bir başka yapay zekâ, sisteme yüklenen sağlık bilgilerini değerlendirerek öngörülerde bulunuyor. Bütün hastaların, farklı vakaların ayrıntılarını inceleyip doktorların yorumları ve el yazımı notlarını bile elden geçirdikten sonra yaptığı değerlendirmenin sağlık sektöründe devrim olabileceğini söyleyebiliriz. Gelişim süreci devam eden model Amerika'da iki hastanede yapılan denemelerde hastaların taburcu olma ve vefat sürelerini tahmin etmeyi başarmış. Hastaları önem sırasına sokma ve karşılaşılacak olası acil durumları önceden bildirme bakımından çok önemli bir gelişme. Farklı bir yapay zekânın da akciğer kanseri ve kalp rahatsızlıklarını doktorlardan daha iyi yüzdeyle tahmin edebildiğini düşünürsek, teşhis ve tedavi süresinin de kısalacağını söyleyebiliriz.

Google'sa sağlık sektöründe gözünü çok daha büyük bir projeye dikmiş durumda. Dünya genelindeki sağlık verilerinin hükümetler ve kuruluşlar arasında rahatça paylaşılarak teşhis ve tedavi konusunda mevcut sistemden çok daha hızlı müdahalede bulunabilmesini sağlayan yapay zekâyı geliştiriyor. Tabii böyle bir konuda tekel olmanın tehlikeli olduğunu düşünerek ülkelerin doğru kurallar bütünü sayesinde orta yolu bulması, sistemin şirketlere değil hastalara yararlı olacak şekilde geliştirilmeye devam edilmesi gerekir.

Sağlıklı beslenme konusunda evde yemek yapmaktansa sipariş vermenin daha kolay olduğunu düşünen benim gibi tembeller başta olmak üzere herkesin hayatını kolaylaştıracak bir yapay zekâ da akıllı mutfak konsepti için geliştiriliyor. Yüzlerce video seti izlettirilen ve yemek yapanların hamlelerini takip ederek kendisini geliştiren yapay zekâ sistemi mutfakta yardımcımız olmayı planlıyor. Çıkardığımız malzemelerden yola çıkarak hangi yemeği yapacağımızı tahmin ederek tarifini karşımıza getiren, atladığımız malzeme olursa uyaran hamarat bir yapay zekâyı kim istemez ki? Tahmin başarı yüzdesi henüz düşük, ayrıca şimdilik sadece kahvaltı ve salata konusunda yardımcı olabiliyor ama olsun. Bekliyoruz.

YAPAY ZEKÂNIN GELİŞİMİNİ KORKUYLA İZLİYORSANIZ BİLE OLUMLU KULLANIMLARIN OLDUĞUNU DA YADSIYAMAZSINIZ.



ABD süper bilgisayarlarda "zirve"yi gördü!

Bu satırlarda da sık sık bahsettiğimiz gibi, genelde süper bilgisayar dendiğinde akla ilk olarak Çin geliyor. Ancak bu ay aldığımız bir habere göre artık bu alanda Amerika yepyeni bir adayla -kendisine merhaba deyin, ismi, zirve, tepe anlamına gelen Summit- ortalığın tozunu attırmış gibi görünüyor.

Tam anlamıyla bir mühendislik harikası Summit. Şöyle diyeyim ki kendisi saniyede 200 katrilyon hesaplama yapabilmesiyle dünyanın en hızlı süper bilgisayarı olma rekorunu kırmış vaziyette. Ayrıca Summit ondan sonra en hızlı bilgisayar olan Çin menşeili Sunway TaihuLight'ı da sollamış durumda: Sunway 125 petaflops'luk (işlem hacim birimi) bir performansla karşımıza çıkıyorken mesela, Summit 200 petaflops'la "geleceğin içindeyiz hacı" dedirtiyor.

Tüm bunları okuyunca aklınıza hemen Soğuk Savaş'ın meşhur uzay yarışı tadında bir uluslararası rekabet gelmesin, ABD'nin bu bilgisayarı kullanacağı pek çok farklı alan var: Alzheimer ya da farklı bağımlılık türlerine yeni tedaviler bulmak gibi. Ayrıca Summit'in makine öğrenme kapasitesinin, bazı hastalıkların bugüne kadar hiç fark edilmemiş semptom ve sebeplerini öğrenme fırsatı sunabileceği de söylenenler arasında. ■ İHSAN A.

Bir dijital kedi miyaaav dedi

Avusturalya enteresan memleket. Kimileri Sydney'deki opera binasıyla tanıyor, kimisi tuvaletten fırlayan devasa yılanlarla... Bu güzide ülkeyi bu ay da, ismini yasal olarak Meow-Ludo Disco Gamma Meow-Meow (şaka değil) yapan bir arkadaş sayesinde bir kere daha anıyoruz.

Kendisini pek çok şekilde tanımlıyor bu dostumuz: Bio-hacker, politikacı (Bilim Partisi'nden aday olmuşluğu var), moleküler biyolog, fütürist ve girişimci... Kendisi bizdeki akbil benzeri bir toplu taşıma kartı olan Opal kart çipini derisinin altına yerleştirmiş ve kart yerine elini okutarak kullanmış bir süre toplu taşımayı. Ta ki geçen sene Ağustos ayına kadar. Kendisine dava açılıyor ve 1200 Avustralya doları ödemeye mahkum ediliyor. Bu ayki haber de yaptığı itirazlar sonucu 200 dolar ceza ödemesinin geri alınmasıyla ilgili. İtirazı değerlendiren makamlar miyavı "affetmiş". Affetmiş diyorum çünkü aslında Opal kartın kullanım koşullarında kartın şeklinin değiştirilemeyeceği açıkça yazıyor. Tabii 1000 dolar gitti, soğuk bir su içmeye davet ediyoruz abimizi. Valla ne güzel gündem, keşke bizde de olsa... ■ İHSAN A.



Cezayir sınıfta kaldı!

Bir yeni sansür haberi de Cezayir'den sevgili Data-sever Oyungezerler. Malum bu ülkenin başı ulusal sınavlarda kopya olayıyla epey bir dertte. 2016'da sorular internette yayınlanmış, geçen sene de Facebook'a erişim yasağı gelmesine rağmen bir şekilde sorular FB'ye düşmüştü. Dolayısıyla Eğitim Bakanlığı "bu sefer işi şansa bırakmayalım" diyerek komple tüm internetin sınavlar boyunca en az bir saatliğine engellenmesine önayak olmuş. Pire için yorgan yakmak (hatta komple evi yakmak) değil de nedir bu? Neyse, en azından niyet güzel diyelim. ■ İHSAN A.





Rus lazeri çöp vuracak

Güzel mavi gezegenimizin yörüngesine bıraktığımız çöpler pek gündeme gelmese de ciddi bir sorun. Bu konuyla ilgili Rusların da birtakım çalışmaları var: Rus uzay ajansının (Roscosmos) alt bir biriminde dünya yörüngesinde dolanmakta olan çer çöpü yok edecek bir lazer üzerinde çalışıldığı duyuruldu geçen ay Russia Today'de.

Gerçi lazer diyoruz da şu an ufak, üç metrecik falan bir teleskop kendisi ve uzay çöplerini gözlemekle yetiniyor. Geliştiriciler Rusya Bilim Akademisine çöp temizliği projesiyle ilgili bir rapor sunmuş yakın zamanda, değerlendirme süreci ve ne zaman hayata geçeceğiyle ilgili pek bir fikrimiz yok yani şimdilik. Daha önceleri Japon ve Çinli bilim insanlarının da benzer adımları oldu, bakalım bu nasıl neticelenecek? Bir yandan da Ruslar acaba bizim uyduları vurur mu diye hayıflanan Amerikalılar görüyoruz nette. Birbirimizi yerken dışkımızda boğulmayız umarım, ne diyelim? ■ İHSAN A.

ACER PREDATOR HELIOS 300

Ülkemizde sadece bilgisayar değil, tüm elektronik eşyaları bir segmente yerleştirmek güç. Gerek şu anki dolar kuru, gerek alım gücü olsun; yurt dışında orta sınıf diyebileceğimiz bir ürün ülkemizde üst sınıfa giriyor. HQ 7700 işlemci, GTX 1060 ekran kartı, 16 GB ram, 256 GB m2 SSD ve 1TB sabit diskle gelen Acer Predator Helios 300 için de mevcut şartlar düşünüldüğünde üst sınıf bir oyun laptopu diyebiliriz.

Aslında bu çıkarımım çok da saçma değil. Yine ülkemizde pek yaygın olmasa da VR performansı da önemli bir benchmark. Ben de üç hafta boyunca misafir ettiğim Helios 300'ü Oculus Rift CV1'le test ettim. Performans büyük ölçüde tatmin ediciydi; GTX 1060'ın en azından, HTC Vive ve Oculus Rift gibi ilk nesil cihazlar için yeterli olduğunu söyleyebilirim (yeni jenerasyon daha yüksek çözünürlükle geliyor ve biraz da konumuzun dışında kalıyor). Bunun haricinde yaptığım 3D Mark testlerinde, ilginç şekilde benzer konfigürasyonlara sahip oyun laptoplarının (HQ 7700 ve GTX 1060) çoğunluğunun birkaç puan önünde olduğunu gördüm. Tabii bu farklar oyun oynamaya geldiğinde en fazla 2-3 fps'ye tekabül edebilir.

Tam zamanlı bir oyun bilgisayarı için önemli bir şart da soğutma olsa gerek. İşlemci ve grafik kartının benchmark ve zaman zaman stres testleri (öhöm) altında ulaştığı sıcaklık dereceleri, oyun laptoplarını referans aldığımızda makul derecedeydi. Zaten hiçbir noktada da herhangi bir performans kaybı yaşamadık. Tüm laptoplar gibi tam yük altında biraz fan sesi yapsa da, Helios 300'ün muadilleri arasında sessiz sayılabileceğini de söylemem gerek. Bu noktada bir artısı da sistemin ısıyı klavyenin hemen üstünden tahliye etmesi ve klavyenin üzerine yaymaması. Ciddi yük altında bile ellerim terlemeden klavyeyi kullanabildim.

Helios 300, beraberinde 17'3 inçlik, 60 hz tazeleme hızına sahip bir IPS panelle geliyor. Ekran geniş açılardan izlenebiliyor ve renk kalitesi tatmin edici. Yani şöyle söyleyeyim; güneş vuran bir pencereyi arkama alıp oyun oynayabildim. Ancak bazı laptop ekranlarında gördüğümüz üzere, burada da ufak bir karanlık kalma meselesi var. Helios 300, bazılarına "biraz" karanlık gelebilir; ama ben yine de bu IPS panele olumlu not veriyorum. 60 hz olması bu model için normal, zaten bana sorarsanız GTX 1060'dan düzenli olarak 144 hz vermesini bekleyemeyiz.

Helios 300'ün kasasında genel olarak plastik hakim ve bu seviyede son derece normal. Monitörün arka kapağı ve klavyenin oturtulduğu bölgeyse alüminyumdan yapılmış. Metal yüzeyin soğutmaya yardımcı olması muhtemel, ayrıca fırçalanmış metal görüntü Helios 300'e şıklık da katıyor. Helios 300'ün bir başka artısı da rakiplerine kıyasla uzun batarya performansı diyebiliriz. Yine üzerinde gelen hoparlörler bas açısından eksik olsa da (doğal olarak), net ve temiz bir ses verebiliyor.

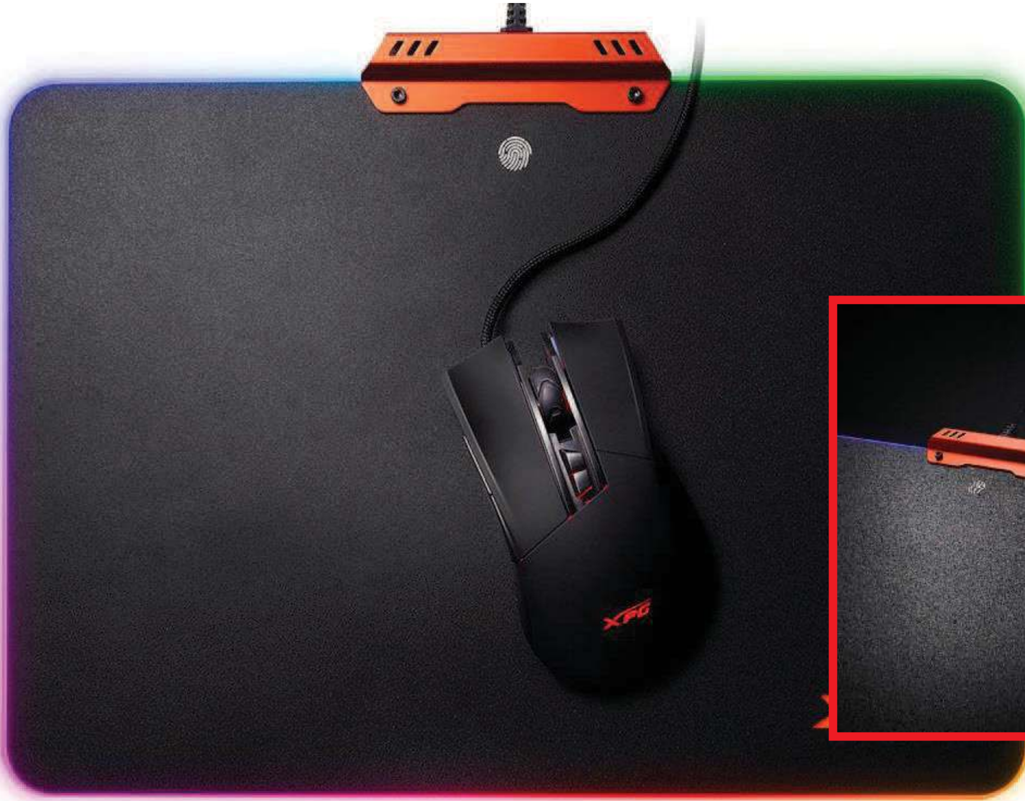
Peki ya eksiler? Ekranın biraz karanlık olduğundan ve belki de parça kalitesinin bir tık yüksek olması gerektiğinden dem vurabiliriz. Fakat bunlar net eksiler değil, zira bu segmentte normal buluyorum. Helios 300'un en büyük sıkıntısı touchpad'inde. Gerçekten de touchpad'i kullanmak büyük marifet istiyor; özellikle sol tuş aşırı fazla derine giriyor ve hoş olmayan, kemikli bir his veriyor. Ben mi beceriksizim bilemiyorum ama touchpad'i kullanırken aşırı derecede zorlandım.

Uzun lafın kısası şu: Acer Predator Helios 300, sınıfında son derece başarılı ve performanslı bir ürün. 17 inçlik kaliteli ekranı ve tuş hissi başarılı klavyesiyle beraber tek başına, harici bir monitör ve klavye olmaksızın oyun bilgisayarı olarak kullanılabilir. Ama touchpad'den uzak durmakta fayda var. ■ **YİĞİT**



ARTILAR:
• Güçlü performans
Başarılı ısı dağıtımı

EKSİLER:
• Ergonomi ve his düşmanı touchpad



XPG INFAREX M10 + R10

Daha önceden bu sayfalarda Adata XPG'nin SX serisi m2 SSD'lerini incelemiş ve beğenmiştik. Gaming odaklı ürünler tam anlamıyla f/p canavarıydı. XPG'nin çevre birimleri kategorisinde de gaming ürünleri var.

XPG Infarex M10 (mouse) ve R10 (mousepad), birlikte satılıyor ve ürünleri ayrı ayrı alamıyorsunuz. Şu anda hepsiburada.com fiyatı 219 TL. Bunu hemen başta söylememin sebebi, paketin performanstan ziyade uygun fiyata odaklı olması.

Infarex M10, biçim olarak alışılageldiğimiz bir formülü kullanıyor. Razer Deathadder ve hatta MS 3.0 günlerinde bu yana benzer biçime sahip mouse'lara sıkça rastlıyoruz. Konfor olarak rahat, ancak biraz büyük diyebiliriz. Ağırlığı ortalama, yine daha üst segmentteki ürünlerde gördüğümüz ağırlık eksiltme-artırma özelliği M10'da yok. Bazıları özellikle yandaki tuşlardan şikâyet etse de, M10'un kalitesi bence kötü değil, ancak "üst düzey" hissettirdiğini söylemek de mümkün değil. Öte yandan scroll fonksiyonu oldukça akıcı ve sağ-sol tuşları da net bir geribildirim veriyor. Bir oyun mouse'unun ölüm fermanı olan "çift tıklama" gibi bir durumla karşılaşmanız söz konusu değil.

M10'un en mütevazı özelliğiyse 3200dpi'lik optik sensörü. Ne kadar uğraşsak da bu optiğin Pixart'ın hangi sensörünün muadili olduğunu çözemedik. Ancak tarama hızı gibi özelliklerine baktığımızda, kolaylıkla ekonomik bir sensör olduğunu söyleyebiliriz. Ben performans ve randıman anlamında bir fark göremedim, ancak her zaman düşük dpi'ları tercih ediyorum.

RGB özelliğine sahip R10 ise, sert yüzeyli bir mousepad. Sert yüzeyli padleri pek tercih etmeyen birisi olarak, muadili modellere kıyasla bir kalite farkı görmediğimi söylemem gerekir. Tabii ki kumaş mousepad'lere göre daha fazla sürtünmeye yol açıyor; bu bazıları için daha fazla kontrol anlamına gelirken, bazıları için de mouse ayaklarının erken aşınması demek. Yine pad'in üst kısmındaki kırmızı plakanın altına gizlenmiş, dokunmatik hissi veren bir fonksiyon tuşuyla RGB'ye müdahale edebiliyorsunuz.

XPG Infarex M10 + R10, fiyata odaklı, makul bir çözüm. Mouse ve mousepad'in ayrıca bir yazılım desteği yok ve tamamen tak-çalıştır olarak geliyorlar. M10'un ortasındaki tuşla dpi değiştirilebiliyor, ancak tuşlara ekstradan bir özellik atama şansınız yok. Fakat genel anlamda, M10'un sert yüzeyli R10 ile iyi bir ikili oluşturduğunu söylemek mümkün.

Eğer daha kısıtlı bir bütçe çerçevesinde, uygun fiyatlı bir mouse + sert mousepad kombinasyonu arıyor ve "sade" bir RGB aydınlatmasından hoşlanıyorsanız, XPG Infarex M10 + R10 iyi bir tercih olabilir. Yok eğer daha yüksek kalitede malzeme kullanımı ve son teknoloji optik sensörlere bakıyorsanız, bu kombinasyon size uygun değil. ■ **YİĞİT**



ARTILAR:
- Uygun fiyatı
- R10'in daha pahalı rakiplerinden bir eksiği yok

EKSİLER:
- M10'un optik sensörü kimileri için soru işaret olabilir

Güncellendi 1

TEMMUZ 2018

Ücretsiz

Oku

SAYILAR DERGİLERİM SAYFALARIM





Aylardır bu satırlarda "döviz kurları uçup gidiyeah" diyordum zaten. Ama geçen ay tam anlamıyla Mars'ı kolonileştirmiş duruma geldiklerinden tam olarak ne diyeceğimi bilemedim. Sistemler bir önceki aykiyle tamamen aynı mesela ama gelin görün ki bin liralık -hatta iş istasyonunda tam üç bin liralık- artışlar söz konusu. Bu kurla, iki bin liraya PC toplanan o güzel günlerin epey uzağındayız artık. Ne diyelim, Allah sonumuzu hayretsin. ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
961 TL	609 TL	433 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
553 TL	228 TL	245 TL
TOPLAM: 3.009 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
2.134 TL	1000 TL	617 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.218 TL	259 TL	384 TL
TOPLAM: 5.612 TL		

SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8G GTX1070TI, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	Z370 SLI PLUS
4.163 TL	2.185 TL	1.001 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3600MHZ C17 16GB (2X8GB) DUAL (17-18-18-38) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-500MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.676 TL	268 / 595 TL	384 TL
TOPLAM: 10.272 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X 11G GTX1080TI, PCI-E16 3.0, 11GB/352BIT GDDR5X	AMD RYZEN THREAD-RIPPER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	X399 GAMING PRO CARBON AC
11.166 TL	5.924 TL	2.403 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB) DUAL (15-17-17) 1.35V	SDD: 1TB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 6TB 128MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	1000W 80+ GOLD TAK ÇIKAR KABLOLU
2.626 TL	1.928 / 1.609 TL	1.279 TL
TOPLAM: 26.935 TL		

PIXEL



Piksel Günlükleri

Kafası Karışan Oyun

Final Fantasy 5'i lise yıllarımda oynamış, fakat son boss'u geçemeyince bırakmıştım. Geçen sene de Final Fantasy Anthology olarak elime orijinali geçince bari bu sefer eşimle beraber oynayarak bitireyim dedim. Bu sebeple de iki karakteri ben (Bartz ve Galuf/Krile) ve iki karakteri eşim yöneterek (Faris ve Reina) oynamaya başladık.

Oyunu toplamda 25 saat kadar oynadık ve son zindan olan X-Zone'e geldik, ama girmedik. Zira önce summon olarak ekibe katmak için Bahamut'u yenmek daha mantıklı olurdu ve kendisi onunla savaşmamız için North Mountain'ın zirvesinde bekliyordu. Fakat dağın tepeye vardığımızda garip şekilde Bahamut bizimle savaşmaya gelmedi. İşin garip tarafı da koskoca internette bile bu durumu yaşayan bizden başka kimse yoktu.

Aklımıza Moore Pyramid'i tekrar oynamak geldi, çünkü o bölümü bitirdikten sonra Bahamut ortaya çıkıyordu. Eşim de ben işteyken sabırla oturdu ve tekrar oynadı. Ne ilginçtir ki sanki Bahamut da daha önce hiç gelmemiş gibi çıkıp "Sizi North Mountain'da bekliyorum" dedi. Tabii biz de tekrar North Mountain'a gittik ve Bahamut bu sefer gerçekten geldi. Onu da yenip ekibe kattıktan sonra kayıt ettik ve X-Zone girmeye hazırdık artık.

Fakat bizi kötü bir sürpriz bekliyordu. Dünya haritasını ne kadar dolaştıysak dolaşalım uçan gemimizi yerinde bulamıyorduk. Üstelik oyunda garip giden bir şeyler vardı. Saatler önce olması gereken olaylar yeniden ve üstelik karışık sırayla oluyordu. Yok olan şehirler haritada tekrar belirmişti fakat içleri bomboştu. Üstelik X-Zone'a geçiş sağlayan bütün kara delikler de haritadan kaybolmuştu. Kısacası oyun öykü olarak tam olarak nerede olduğunu algılayamadığı bir bug'a girmişti.

En kötüsü de neydi biliyor musunuz? Artık gemimiz ve kara delikler olmadığı için X-Zone gidemiyorduk. Üstelik biz bu gerçeği fark etmeden önce kayıt ettiğimiz için de oyun son zindana asla girilemeyecek şekilde kilitlenip kalmıştı. 25 saatlik emeğimiz tamamen boşa gitmişti.

Ve ben yıllar sonra "Bu sefer son boss'u indireceğim!" diye başına oturduğum oyunda oyunun bug'u sonucu son bölüme bile giremiyordum... ■ EMRE S.



KONSOL

TAITO WOWOW

1992 için erken fikirler

Şimdiye kadar hep piyasaya çıkmayı başarmış konsolları konuştuk, bu seferlik de başaramamış bir tanesi konuşalım, olmaz mı? Zira Space Invaders, Bubble Bobble, Rainbow Islands, Operation Wolf, Puzzle Bobble gibi oyunlarıyla zamanının devlerinden olan Taito'nun ilk ve son konsol denemesi oldu bu.

1992'nin Japonya oyun fuarında Taito ilk konsolları olan Taiti Wowow'un tanıtımını yapıyordu. 16-bit olan bu sistem bir CD okuyucusuna sahipti ve dönemin arcade oyunlarını birebir aynı kalitede evlere taşımayı vadediyordu ki o dönem pek de başarılamayacak kadar büyük bir işti bu. Fakat en ilginç tarafı oyuncuların oyunları uydu üzerinden indirerek oynaması ve yalnızca oynadıkları kadar ücret ödeyecek olmasıydı. Bu vaatlerle oldukça ilgi çeken bir fuar süreci yaşadı Taito.

Gelgelelim bu fikirlerin uygulamaya konulabilmesi için biraz erken olduğunu acı içinde fark etti firma. Yaptıkları denemelerde ufacık bir oyunu bile indirmenin dönemin koşulları yüzünden oldukça uzun sürdüğünü fark ettiler. Ayrıca oyunları depolamak için gereken donanım da hayli pahalıya mâl oluyor, bu da direkt olarak konsolun fiyatını yükseltiyordu ki benzer sorunları bundan 3 yıl sonra Nintendo'nun Satellaview'i yaşayacaktı.

Nihayetinde tüm bu teknik imkansızlıkların ardından firma konsolu tamamen iptal etme kararı aldı ki deneme süreci boyunca konsol için aktardıkları tek oyun da Darius oldu zaten. Böylelikle Taito'nun konsol yarışındaki ömrü hayli kısa oldu. ■ EMRE S.





PIXEL YAZITLARI

PRINCE OF PERSIA'NIN ASSASSIN'S CREED'E EVRİLMESİ

Prenslikten Katilliğe

Baştan belirteyim, ağır bir Prince of Persia hayranıyım. O yüzden Ubisoft'un Prince of Persia'yı tamamen unutup her sene yeni bir Assassin's Creed çıkartmasına biraz kılım. AC'nin aslında PoP'a bir yan oyun olarak tasarlanmış olmasına rağmen.

2003 yılında Sands of Time'ın inanılmaz bir başarı yakalamasının ardından yapımcı ekip seriyi daha da genişletmek üzere kafa patlatıyordu. Fakat sempatik prensimizi geleceğin kralı olarak gördükleri için her sene yeni bir maceraya atılan bir aksiyon yıldızına da çevirmek istemiyorlardı (AC oyunlarının çıkış sıklığına bakılınca şimdi inanılmaz geliyor böyle bir karar). Bu yüzden farklı fikirler içeren bir yan oyun yapma kararı aldılar.

Yaratıcı yönetmen Patrice Désilets tarih kitaplarını kurcalarken Hassan-i-Sabbah için suikastlar düzenleyen Asasiyun'ları, yani Haşhaşi'leri keşfetti (ki bu kelime daha sonra Assassin'e evrilecekti) ve okudukları hayli ilgisini çekti. Efendileri için suikastlar düzenleyen bu katiller Patrice'in aklına şu fikri getirdi: Bir yan oyunda Prens'i değil de onu koruyan bu katilleri konu edinebilir, böylece Prens'i de gereksiz aksiyondan uzak tutabilirlerdi.

Ekip bu fikirle derhal çalışmaya başladı ve projenin adını Prince of Persia: Assassins koydular. Oyuncular Kudüs'te bir prensi koruyacak ve seyahatlerinde güvenliğini sağlamakla sorumlu olacaklardı. Üstelik oyun ekipçe beraber oynanabilecek şekilde tasarlanmıştı. Oyun için konsept çizimler hazırlandı, planlaması yapıldı, hatta bir fragman bile hazırlandı. Gelgelelim yaptıkları proje sunumunu Ubisoft beğenmedi çünkü merkezinde Prens olmadığı sürece adının Prince of Persia olmasının da bir gereği yoktu.

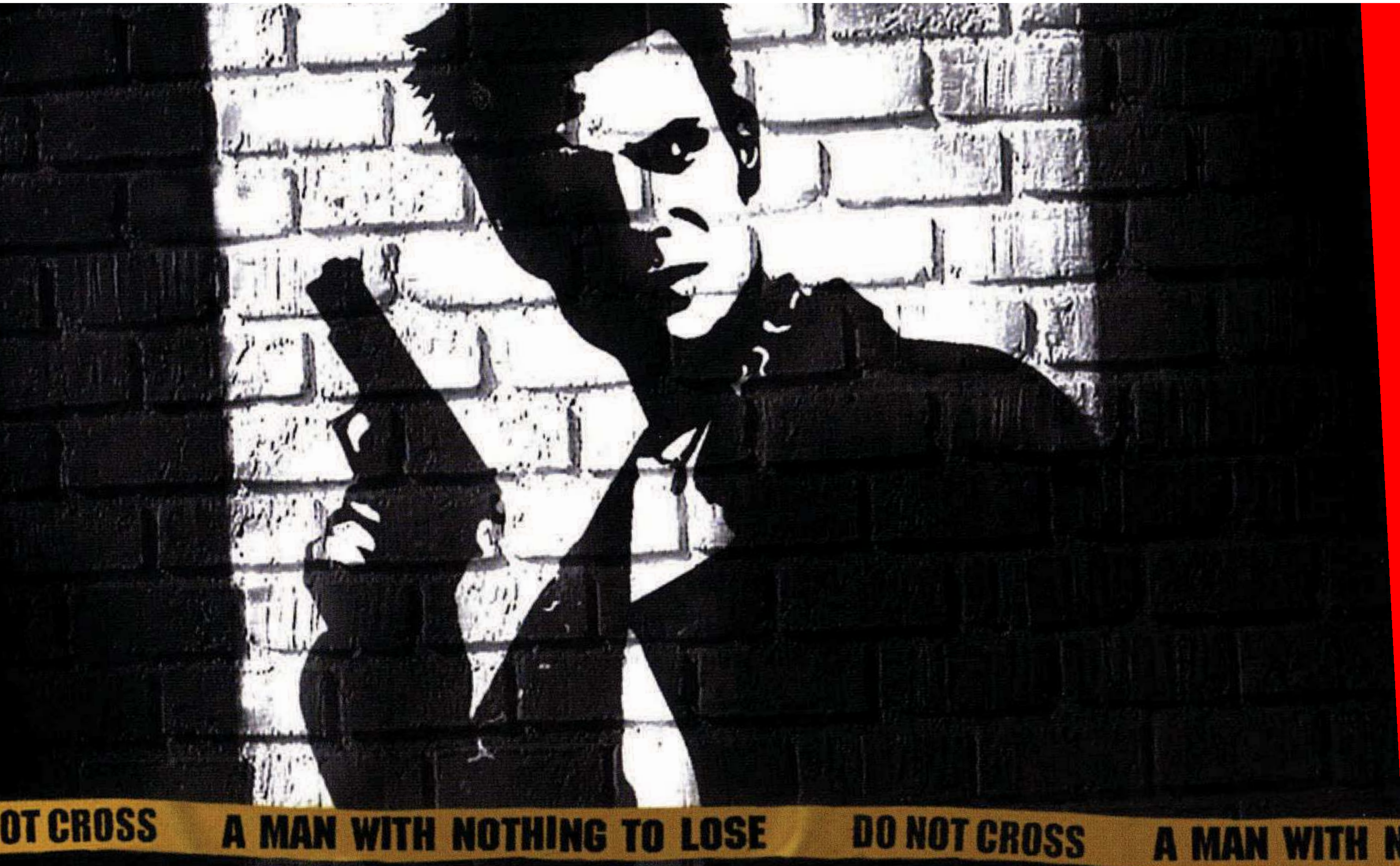
Ne var ki ekip Ubisoft tarafından reddedilmesine rağmen projeden vazgeçmedi ve Sands of Time'da çalışan ekibin büyük kısmı bu yeni proje üzerinde çalışmaya devam etti. Tabii bir farkla; oyun artık bir PoP oyunu değil, başlı başına ayrı bir oyundu ve adı da Assassin's Creed olacaktı. Böylelikle AC de 2007 yılında kendi başına piyasaya çıktı.

İşin ilginç tarafıysa Assassin's Creed inanılmaz tutmuşken Prince of Persia serisi baş aşağı gidiyordu. Lakin burada oyuncu tayfasına bir fırça atmak isterim. Zamanın Kumları üçlemesinin ardından seriye 2008 yılında reboot atıldı, fakat klasik üçlemeye benzemiyor diye hayranlar tarafından beğenilmedi. Bunun üzerine Ubisoft da Forgotten Sands'le üçlemenin mekaniklerine geri döndü fakat bu sefer de oyuncular "bu ne ya eskisinin aynısı" diye seriye gene sırt çevirdiler (işte buna bir insanın ne istediğini bilmemesi diyoruz). Böylelikle Ubisoft, satışları dibe vuran PoP serisine son noktayı koyarken onun yan oyunu olarak tasarlanan AC alıp başını gitmişti.

Kendi adıma milletin beğenmediği PoP reboot'unu ve Forgotten Sands'i gayet başarılı buluyor ve seriye haksızlık edildiğini düşünüyorum. Serinin bir gün geri döneceğine dair umudumu da kaybetmedim. Ama AC her sene para basarken Ubisoft bu riske girer mi orası tartışılır. Oyuncu milletine güven olmuyor çünkü.

■ EMRE S.

AC OLMASAYDI BELKİ DE UBISOFT POP'A ABANIP ONU HER SENE ÇIKARTIP YORACAKTI, KİM BİLİR?



WHAT THE?!

EGE SAĞIN

Max Payne'le tanıştığım günü hiç unutmam. Rahmetli babaannemin Bornova'daki evinde oturmuş, katlanarak açılan masanın üzerinde babaannemin serçe parmak kalınlığında sardığı sarmaları götürüyordum. Tülbentinden süzdüğü limonatamı yudumlarken gözüm ekrandaydı çünkü en sevdiğim program vardı: Oyungezer ekibinin bu dergi kurulmadan önce yaptığı TV programı! Her ay okuduğum isimleri ekranda izlemeye bayılıyordum. Tabii o günlerde yıllar sonra meslektaş olacağımızı hayal bile edemezdim. İşte o gün izlediğim bölümde Max Payne'den bahsediyorlardı. Oyun henüz çıkmamıştı ama şahane bir fragmanla beni çekmeyi başarmıştı bile. "Devrim yaratacak nitelikte ateş efektleri var" sözleriyle beraber efsane yangın sahneleri ve New York'un keşlerini ısıtan o ikonik yanan varilleri göstermişlerdi. İşte o gün anlamıştım beni çok etkileyecek bir oyun oynayacağımı. Öyle de oldu ve bu efsane oyunu en az 10 defa bitirdim. Peki neydi onu özel kılan?

Bir bütün olarak özel bir oyundu aslında. Sesler, seslendirmeler, müzikler, oynanış, grafikler, hikâye... Hepsi ayrı ayrı harikaydı. Neo noir tarzını iliklerinize kadar hissetmeniz için ustalıkla bir araya getirilmişlerdi. Hem bütçe eksikliğinden hem de sundukları tarza çok uyduğundan hazırladıkları fotoroman halindeki ara videolar örneğin. Tabii video dediğime bakmayın, sesli fotoroman demek gerekiyor. Gerçek kişiler fotoğraflanmış ve suluboya tadında efektlerden geçirilip panellere yerleştirilmişti. İki panel arasında yankılanan adım sesleri, her konuşmanın seslendirilmesi, çatışmalar, kapı sesleri... Panelleri okurken ve fotoğraflara bakarken o sesleri de duyunca insanın gözünde canlanıyordu sahneler. Bu da aslında çok az oyunda yakalayabildiğimiz aktif izlemeyi sağlıyordu.

Karısını ve çocuğunu piyasaya yeni giren özel bir uyuşturucu etkisindeki keşlerin vahşi cinayetiyle kaybeden polis memuru Max Payne, olayın ardından narkotiğe atanmış ve üç yıldır bu malı piyasaya sürenleri aramaktadır. Ahh Davut Güloğlu suratlı Max abimiz... Bütçesizlikten surat animasyonu yapılmayan, sürekli ıkınır gibi



İşte Bullet Time anlarından bir kare ve ıkınan suratlı Max Payne.

Hong Kong Sineması ve John Woo

Hong Kong aksiyon sineması tüm dünyaya kendini sevdirebilmiş, son dönemlerde Holywood ve Avrupa aksiyon sinemalarını da etkilemiş bir sinemadır. İşte bu sinemanın temsilcilerinden John Woo da Max Payne'in oynanışına esin kaynağı olanlardan. Bullet time dolu aksiyon sekansları, fantastik çatışmalar ve bolca yavaş çekim kullanımıyla tanıdığımız yönetmeni hatırlatıyor. Bu arada Max Payne oynanışını sevenlere de John Woo'nun yapımcılığını üstlendiği ve meşhur Hard Boiled filminin devamı niteliğindeki Stranglehold adlı oyunu tavsiye etmeden olmaz...

bakan suratıyla oraya buraya zıplayıp düşmanlarına ateş ederdi. İşte bu işin peşinde giderken ortağı öldürülür ve suçu üzerine kalınca kanun kaçağı olarak olayı çözmeye, ailesinin intikamını almaya çalışır. Çalışır mı? Hahah. Tabii ki başarır.

The Matrix filmiyle ana akım tüketicilerle tam anlamıyla tanışan "bullet time" sistemini oyunlara getiren ve o adı koyan yapım Max Payne'dir. Zaten oynanış da bu sistem üzerine kurulu. Sağa sola ileri ya da geri sıçrayıp bir kaleci gibi uçarken yavaş çekimde çatışmak. Etrafınızdan geçen mermiler, yavaş çekime alıp nispeten rahatça başarılan kafadan vuruşlar ve dahası... Yazının başında da anlattığım gibi efsane ateş efektlerini iyice sergilemek adına bolca kullanılan molotof kokteylleri ve boss dövüşleri de ayrı güzeldi. Başlangıçtaki metro sahnelerini, New York'un yıkık dökük mahallelerinde keşlerin arasında iz peşinde koşmamızı ve sondaki gökdelen sahnelerini asla unutamam. Fakat bu oyunu asıl unutulmaz kılan; hikâye anlatımı, karakter derinliği ve karakterle bağ kurmak konusunda oyun tarihinin bence en iyilerinden biri yapan kısımlar rüya sekanslarıydı.

Üç ana kısımdan oluşan oyunda bu kısımlar arasında genellikle zorla verilen uyuşturucular sebebiyle oluşan kâbuslar görüyor Max. Tabii oynaması da bize düşüyordu. Sürrealizm akımına uygun hazırlanan bu kâbuslar ailesinin ölümü üzerine. Birinde evine girip tek tek tüm düşmanları öldürse bile yine yetişemiyor ve tam karısıyla çocuğu öldürülürken odaya girip olaylara şahit oluyor. Daha can alıcı olup benim aklımdan asla çıkmayan, benim için belki de en unutulmaz oyun sahnesi olansa kapkaranlık bir hiçlikte ailesinin kanlarından çizilmiş bir labirenti dolaşıp ağlayan bebeğine ulaşmaya çalıştığı kâbus. O bebeğin ağlaması, o kandan labirentin asla bilmemesi ve Max Payne'in ailesini kurtaramadığı gerçeğini bilmenin ruhumda yarattığı ağırlık...

Sırayla önünüze çıkan düşmanları öldürdüğünüz basit bir third person shooter'dan çok daha fazlasıdır Max Payne. Bir babanın acısı, bir adalet arayışı, bir depresyon ve kendini affetme öyküsü... Bebek ağlamaları, metroda yankılanan ayak sesleri, düşmanların "what the..." demesi ve tiksinircesine "Max Payne!" diye bağırmaları gibi insanın zihnine kazınan sesleriyle unutulmaz bir kara film deneyimi. Yıllar sonra bile hâlâ ara sıra açıp oynarım ki zamanın ötesinde, eskimeyen ve yaşattığı duygulardan hiçbir şey kaybetmeyen bir oyun. Herkes bir kez olsun Max Payne'in mücadelesini vermeli...

İskandinav Esintisi

Max Payne'de dikkat çeken bir nokta, tüm hikâye boyunca İskandinav mitolojisine göndermeler olması. Özellikle Ragnarök efsanesine paralellikler de görebildiğimiz öyküde kullanılan pek çok isim mitolojiden tanıdık. Ragna Rock adlı gece kulübü, Max'in ailesini ölümüne sebep olan ve piyasadan silmeye çalıştığı Valkyr adlı uyuşturucu, Aesir şirketi, Asgard binası, Valhalla projesi ve dahası. Öykünün mitoloji üzerinden okumasını yapmak da aslında ne kadar derin olduğunu gösteren cinsten olabilir.



NEDEN EFSANE OLDU?

HİKÂYE ANLATIMI

Max Payne'i efsane yapan en önemli etken aslında bu olabilir. Yazıda da değindiğim gibi bir oyundan çok daha fazlası olmasını sağlıyordu. İskandinav mitleriyle paralellikler göstermesi de cabası. Çoğu oyunda görülmemiş derecede derin ve daha da önemlisi kişisel bir hikâyeyle karşı karşıyaydık. Max dünyayı kurtarmıyordu, Max idealist bir polis de değildi. Karşısındaki mafyaları bitirmesi yalnızca asıl amacının yan etkisiydi. Max'in tek derdi ailesinin intikamını almak ve kendiyle bir nebze de olsa barışmaktı.

BULLET TIME!

Bullet time mekaniğinin adını koyan, oyun dünyasını da bu mekanikle tanıştıran oyun oldu Max Payne. Max Abimizin sağa sola sıçrayıp yavaş çekimde uçarak düşmanları avlaması, etrafından yavaş yavaş geçen mermiler ve keskin nişancı tüfeğiyle ateş ettiğinde mermiyi takip eden kamera... Ayrıca bölümdeki son düşmanı öldürünce o düşmanın etrafında yavaş çekimde dönüp ölümünü gösteren kamera efekti de unutulmaz.

ATEŞ EFEKTLERİ

Bugün dönüp baktığımızda pek bir anlam ifade etmese de o günler açısından gerçekten güzel ateş efektleri vardı. Üstelik molotof kokteyliyle oluşan ateşin kapladığı geniş alanlar bunu oynanışta da epey etkili kılıyordu.

MÜZİKLER VE SESLER

Max Payne'i oynayıp bu oyundan etkilenen herkesin zihnine kazınan müzikler ve sesler olduğundan adım gibi eminim. Oyunun ana melodisi hâlâ bütünüyle zihnimde çalar. Fotoroman panellerindeki radyo oyunu misali ortam sesleri, başarılı seslendirmeler, "What the?!" diye şaşıran düşmanlar, ayak sesleri, bebek ağlaması... Ah o bebek ağlaması! Bullet time açınca ve Max ölünce çıkan sesler bile ikonikti.

ÇİFT SİLAH

Bu konuda ne ilk ne sondu ama başlarda iki Beretta'yla, daha sonra açılınca da iki Ingram'la uçup iki elden ölüm saçmak inanılmaz keyifliydi. Dual Berettas, Dual Ingrams hep aklımda kalan tamlamalar oldu bu yüzden. Dual Ingrams'la saniyede bilmemkaç mermi boşaltarak düşmanları delik deşik ederken Dual Berettas'la da bullet time açıp kafalara tek tek ama isabetli atışlar yapıyorduk.

FILM NOIR

Evet belki Max Payne bir film değildi ama fotoroman sahnelerini gözünde canlandırıp bir de kendi oynadığımız kısımlarla birleştirince gerçek bir kara film havası veriyordu. Neo-noir akımla hazırlanan o fotoroman panelleri, senaryonun doğası, renk paletleri... Her şey karanlık, boğucu, umutsuzluk aşılayan ama bir öfke ve irade parıltısı bırakacak şekilde tasarlanmıştı.

SERİ YAPTI

Max Payne öyle sevildi, öyle başarılı oldu ki üzerine iki devam oyunu ve bir de sinema filmi yapıldı. Tabii daha aşk odaklı ikinci oyun nispeten başarısız oldu. Rockstar'ın geliştirdiği üçüncü oyun başarılıydı ama noir tarzını tamamen geride bırakmış ve üstüne üstlük adamın tipini baştan aşağı değiştirmişti. Ah o animasyonsuz ıkınan surat ve sonrasında geldiğimiz nokta... Rockstar'ı bu konuda asla affedemem. Sinema filmine gelirsek... Gelmesek de olur aslında. Mark Wahlberg ve Mila Kunis'in oynadığı bir hayal kırıklığıydı. Yine de yıllar sonra bile yalnızca ismiyle satış yapabilen bir marka oldu Max Payne.

KÂBUS SAHNELERİ

Silent Hill'i ayrı bir yere koyarsak oyun tarihinde Max Payne'in kâbus sahneleri kadar ürkütücü, rahatsız edici, iç karartıcı, etkileyici sahne çok azdır. Yıllar sonra bile bu konulardaki listelerde kendine yer bulan bu sahneler karakterin iç dünyasını anlayıp ona bağlanmamızı sağlıyordu. Ağlayan bebeği, kanla kaplı duvarlar, etrafa dağılmış oyuncaklar, kandan labirent... Güzel bir yemeği mükemmel hâle getiren o son malzeme gibiydi bu sahneler.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



NEO GEO CUP '98 *[NEO GEO POCKET / COLOR]*

Uzun yıllar boyunca Neo Geo Pocket oyunlarını emülatör üzerinde oynadıktan sonra geçenlerde konsolun kendisini de alabildim nihayet. Malumunuz konsolun oyunları biraz pahalı, bu yüzden aldığım ekonomik fiyatlı ilk oyunlardan biri de Neo Geo Cup '98 olmuştu. İyi ki de öyle olmuş.

Oyunda seçtiğimiz milli takımla Dünya Kupası'nı, pardon düzeltiyorum Neo Geo Cup'ı almaya çalışıyoruz. Fakat oyunun olayı şu, maçlardaki performansımıza göre kazandığımız paralarla oyuncularımızın istatistiklerini geliştiren eşyalar satın alabiliyoruz ki bu da oyuna RYO sosu katıyor. Ayrıca turnuva esnasında soyunma odanıza hırsız girmesi, oyuncuların moralinin düşmesi, oyuncular arasında kavga çıkması gibi türlü türlü olaylar gerçekleşebiliyor. Zaten ilk turnuvayı kazanma ihtimaliniz pek olmadığı için tekrar tekrar oynamanıza rağmen bu özellikler sıkıcılığı engelliyor.

Açıkçası oyunu doğru şekilde oynamayı öğrenmek biraz zaman istiyor. Özellikle de gol atmak ve faul yapmadan top kapabilmek başlarda oldukça meşakkatli işler. Fakat mekaniklere alışınca ben gayet keyif aldım ve Japonya'yla 6. turnuvamda kupayı kazanabildim ki oyunun tırt milli takımı da Japonya. Oyunda son derece güzel SD çizimler ve akılda kalıcı müzikler olduğunu da ekleyeyim unutmadan.

Sonuç olarak Neo Geo Cup '98 dört-dörtlük olmasa da gayet hoş bir oyun. Hele ki maç mekanikleri biraz daha güzel olsa efsane olabilirmiş. Futbol oyunlarda farklı sosları seven herkes bakmalı derim. ■ EMRE S.



NEO GEO VERSİYONU

Oyunun orijinali aslında arcade bir futbol oyunu ki efsane Super Sidekicks serisinin de parçası aslında. Kat ve kat güçsüz bir konsola aktarırken de tarzını hayli değiştirip biraz RYO elementi eklemişler. Çok da doğru bir karar olmuş.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

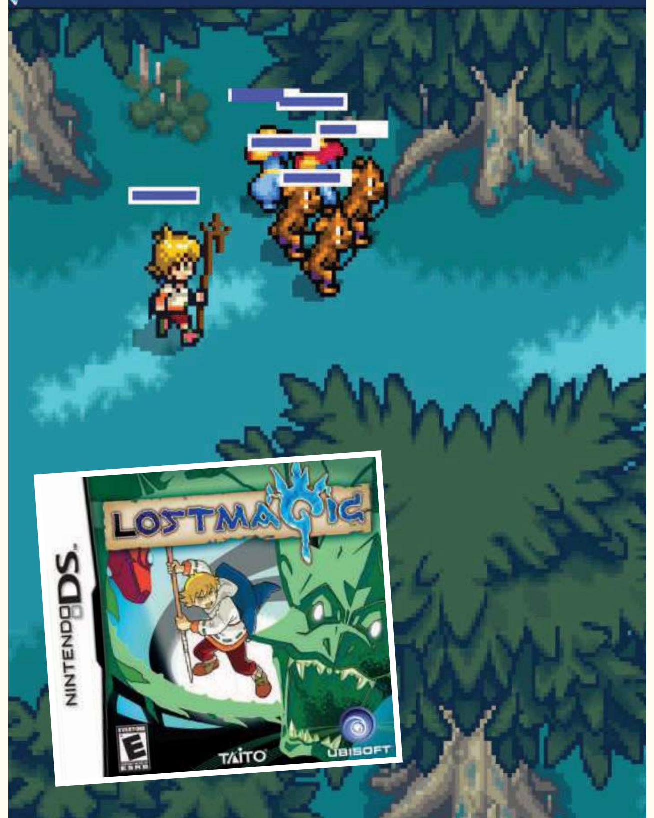
LOST MAGIC *[DS]*

Bilirsiniz bazı oyunlar vardır, eleştirmenler pek beğenmese de oyuncular pek sever. Double Dragon Neon gibi mesela. İşte Lost Magic'i de böyle keşfetmiştim ben aslında. Yorumları orta olsa da Gamefaqs gibi sitelerde kullanıcı notları gökyüzüne yükseliyordu çünkü. O yüzden ben de derhal oyunu alıp denemeye karar verdim. Sonuç: 10 saatin ardından oyuna daha fazla tahammül edemedim.

Lost Magic hoş fikirlerle yola çıkan fakat yolda kalan bir oyun olmuş. Oyunda dünyayı kurtarmaya çalışan büyücü bir genci (her zamanki gibi) ve onun kontrol edebildiği yaratıkları yönlendiriyorsunuz. Savaşlar aktif zamanlı ve büyüler stylus'la çeşitli şekiller çizerek yapılıyor. Farklı büyüler kombo edilebiliyor falan. Birazcık strateji havası var oyunda anlayacağınız.

Gelgelelim görünüşte oldukça hoş gelen bu mekanik, hayatımda gördüğüm en kötü yapay zekâlardan birine sahip takım arkadaşları, ölesiye dengesiz savaşlar ve çizimdeki algı problemleri yüzünden sınıfta kalıyor. Mesela kontrol ettiğiniz canavarlara bir yere saldırma emri verirken aranızda hiç bir şey olmaması lazım. Çünkü adamlarınız olabilecek her engele takılıp, etrafından dolaşmak gibi bir çaba göstermeden orada çakılıp yürüye yürüye duvarı delmeye çalışıyor. Burada bekle dediğiniz adam illa ki birilerine saldırıyor, siz onları sinirle kontrol etmeye çalışırken canavarlar büyücünüzü katlediyor falan derken oyun benim sabır sınırımı bir noktadan sonra geri dönülmeyecek şekilde aştı.

Adamlarımız azıcık da olsa bir zekâ emaresi gösterse, onlara komut verirken zaman ilerlemiyor olsa, savaşlara da biraz denge gelse keyif alınabilecek bir potansiyel var aslında o yığının altında. Ama bu haliyle benim için bir sinir harbi olmaktan öteye gidemedi. Ruh halimi bozmayı başaran bütün Gamefaqs ahalisine esenlikler dilerim. ■ EMRE S.





KADİM DOSTLUK
[DRAGON QUEST VII]

Bütün dünyanın ufacık bir adadan ve gerisinin de sadece engin denizden ibaret olduğunu düşünün. İnanması güç olsa da Estard bu dünyadaki tek kara parçasıdır ve denizciler tarih boyunca ne kadar uzağa gitmiş olursa olsunlar başka kara parçaları bulamamışlardır. Ufacık bir balıkçı kasabası ve minik bir derebeylikten ibarettir Estard. O yüzden burada yaşayan bütün insanların dünyası da ancak bu ufak ada parçası kadardır.

Fakat bu tekdüze hayat genç kahramanımız Hero ve onun en yakın dostu ve kralın oğlu olan Kiefer için fazlasıyla sıkıcıdır. Özelikle de Kiefer sıkıcı bir kral olmak değil, heyecan dolu maceralara atılmak isteyen, savaşçı ruhlu bir gençtir. Bu ikili adada yer alan yıkık, eski bir tapınağın altını üstüne getirerek kendilerine macera ararlar. Ve nihayetinde bulurlar da. Tapınağın gizli yeraltı katlarında yer alan kaidelerdeki taşları bir araya getirdikleri zaman yeni adalara ışınlanır ve maceradan maceraya koşarlar. Yeni dostlar edinirler, amansız düşmanlarla savaşırlar, daha önce hiç görmedikleri diyarları gezerler. İşin en ilginç tarafı da Estard'a geri döndükleri zaman ışınlandıkları bu yeni adalar da kendi dünyalarında belirmeye başlar. İşte o zaman anlarlar ki onlar her ışınlandıklarında zamanda geriye giderek bu adaların geleceğini kurtarmaktadırlar.

Yeni bir adanın geçmişine gittikleri başka bir macerada göçebe bir halkla karşılaşırlar. Fakat bu sefer işler farklıdır. Kiefer bu halkın tören dansçısı güzel Lela'ya âşık olur. Bir karar vermek zorundadır Kiefer, ya dostuyla yeni maceralara atılmayı seçecek, ya da Lela ve onun kabilesinin yanında kalarak onların koruyucusu olacaktır. Kiefer aşkına yenik düşer kabileyle kalmaya karar verir ki bu iki dostun artık yollarının ayrılacağı anlamına gelmektedir. Lakin dostu Kiefer'in ne kadar mutlu olduğu gören Hero onun için son derece sevinçlidir ve dostunu geçmişte bırakarak oradan ayrılır.

Hero nihayetinde Estard'a geri döner ve yeni dostlarıyla birlikte pek çok yeni maceraya daha katılır. Lakin bir gün köyün balıkçılarının ağına kocaman bir taş tablet takılır. Tabletin durumuna bakılırsa da hayli eski bir tablettir bu. Tableti inceleyen Hero gözlerine inanamaz, çünkü eski dostu Kiefer'in yazısıdır bu!

"Değerli dostum Hero,

Sana bu satırları yazarken göçebe halkla seyahat ediyor olacağım. Açıkçası ne kadar olduğunu tam kestiremesem de seninle yollarımız ayrılalı hayli bir zaman olduğunu biliyorum. Hâlâ bu halkın koruyucusuyum ve bil bakalım ne oldu? Lela'yla evlendim!

Eğer bir şekilde bu tablet eline geçmişse ve satırları okuyorsan senden bir ricam var; lütfen babama çok iyi olduğumu söyle. Ve şunu sakın unutma, ne olursa olsun daima benim dostum olarak kalacaksın.

-Kadim dostun Kiefer."

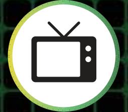
Hero mutluluk içinde gülümser. Pek çok macerayı ardında bırakmış olsa da orada bir yerlerde zamana meydan okuyan kadim bir dostu vardır. Zamanın karşısında her şeyin anlamını yitirdiği bir dünyada hâlâ anlamlı kalabilen tek şeydir bu... ■ EMRE S.

SADECE MEKÂN OLARAK DEĞİL, ZAMAN OLARAK DA AYRI DÜŞEN, AMA ASLA KOPMAYAN BİR BAĞ.

MEDYA

DİZİ // FİLM // ANİME // MÜZİK

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS



Elimizi sallasak bol bol CGI sosuna bulanmış fantastik bir diziye çarptığımız bugünlerin aksine, 90'lı yıllarda bu tarz televizyon yapımlarıyla karşılaşmak neredeyse imkânsızdı. O yüzden Hercules'in maceraları Kanal D'de arz-ı endam edip Hydra, Kerberos ve Minator gibi mitolojik yaratıkları evimize getirdiğinde dede, teyze demeden ailecek kilitlenivermiştik ekran başına.

Hecules'le sadık dostu Iolaus'un maceralarını konu alan dizi Antik Yunan'da geçer, her bölümde kahramanlarımızın envai çeşit mitolojik yaratığın kıçını tekmelemesini izlerdik. CGI teknolojisiyle oluşturulmuş canavarlar o güne dek televizyonda hiç görmediğimiz bir şeydi bizim için. Zaten dizi de zamanının en pahalı ve en çok izlenen yapımlarından biriydi. Şimdi görsek güleriz herhalde.

Dizi, heyecanlı maceralarının yanı sıra içerdiği komedi unsurları ve arkadaşlık temasına yaptığı göndermelerle de bizi bizden alırdı. Efsanevi aktör Anthony Quinn'i Zeus olarak izlemek de apayrı bir keyifti hani.

Hercules aynı zamanda dönemin bir başka dizisi olan Xena'yla da bağlantılıydı. Hatta ikisini de Sam Raimi çekmiş, ününe ün katmış da haberimiz yokmuş. ■ M. İHSAN



OLDBOY

Bir adam; gayet sıradan, bildiğiniz normal bir adam bir gün kaçırılır. Kendine geldiğinde bir odadadır. Burasının neresi olduğunu, daha da önemlisi neden kaçırıldığını bilmiyordur. Arada ona yiyecek ve içecek getirenlere ne kadar sorsa da, öfkelense de, yalvarsa da o kişilerin de ağzını bıçak açmıyordur. Zaman geçmeye başlar. Adamın psikolojisi altüst olur. İntihar etmeye bile çalışır ancak odaya saldıkları uyku gazı sonrası o tanımadığı adamlar onu kurtarır, ölmesine izin vermezler. Böyle böyle 15 yıl geçer.

"Dile kolay" tabirinin daha uygun olduğu bir yer bulmak zor. 15 yıl… Bir odada hapissiniz ve sebebini bile bilmiyorsunuz. Okumaya ara verip birkaç saniye bunu hayal etmenizi rica ediyorum.

Sonra bir gün bu adam kendisini dışarıda bulur. Evet, onu hapis tutanlar onu uyutmuş ve götürüp bir yere bırakmışlardır. Tıpkı neden hapis tutulduğunu bilmediği gibi neden bırakıldığını da bilmiyordur adam. Tek bildiği hayatının 15 yılının boşa gittiği, öfkeli olduğu ve intikam almak istediğidir.

Oldboy sizi paramparça edecek. Sinema tarihinin en başarılı düşmanlarından biri olarak gösterilen karakteri unutamayacaksınız, o kutunun açılıp açılmayacağının belli olacağı son sahnede kaskatı kesileceksiniz, ruhunuza yazılacak bu film, her hatırladığınızda tüyleriniz diken diken olacak. Resmedilmiş en sert, en etkileyici intikam hikâyesi bu. Hayatınız boyunca intikam kelimesi geçtiğinde aklınıza ilk gelecek şey Oldboy olacak. ■ ÖMER







GUNDAM 0079

Yıllar önce "Neymiş ya şu milletin Gundam Gundam diye çıldırdığı?" diye bir merakla, ta 1979 yapımı ilk seriyi izlemiştim ve o gün bu gündür Gundam hayatımın bir parçası olarak kaldı.

Gundam'ın komple bağımsız, hikâyeleri kendi içinde başlayıp biten nice serisi var ancak Gundam dendiğinde akla ilk önce, sürekli yeni yapımlarla genişleyen Universal Century kurgusu gelir. 0079 işte UC'ye start veren seridir aynı zamanda. Üstat Tomino Yoshiyuki'nin başta Star Wars olmak üzere birçok bilimkurgu eserden esinlenerek yarattığı ve o güne kadar neredeyse tamamen fantastik ele alınan mecha konseptini gerçekçi bir şekilde ele aldığı Gundam etkisi asla azalmayacak dev bir fenomendir ve UC halen en derinlikli kurgu evrenlerden biri olarak görülür. Çıkışından neredeyse 40 yıl sonra, Ready Player One, Pacific Rim 2 gibi yeni yapımlarda bile Gundam'a selam çakılmadan geçilmediğine şahit olmuşsunuzdur.

Sayısız animeye ve mangaya rağmen 0079 serisinin her zaman yeri başkadır ama tabii. Gundam, ikinci seri Zeta'yla beraber modern bir anlatı halini almıştır denebilir aslında ancak 0079'un o kaosunun ve aşırı naifliğinin içinde barındırdığı hikâyelerin, bilimkurgu dünyasına kazandırdığı karakterlerin tadı cidden çok başka. Aslında ilk bizim Eren E.'yle birlikte biraz da eski bir şeyler izleyip gülelim eğlenelim modunda açarak izlemiştik seriyi. Amuro'nun elinde kullanma kılavuzuyla ilk Zaku kesişinde, White Base'den her fırlatılışında "IKIMAAASSS" diye kendini yırtışında bolca gülüp eğlendiğimiz de doğrudur. Ama işte robotların ihtişamının, Matilda-san vedasının, Char'ın Amuro'nun arabasını çamurdan çıkarışının, Lalah'nın gizeminin, pembe dumanların, bir eğitim yöntemi olarak Brightslap'in, yerçekimsiz ortamdaki kılıç dövüşünün ve daha nice nice şeyin damarlarımıza yavaş yavaş işlendiğinin sonradan farkına varacaktık.

Ne o 70'ler ve öncesindeki animelerin %95'i gibi haddinden fazla amatörcedir, ne de fazla modernleşmiştir 0079. Yoshiyuki'nin dehasının ve en çok da karakter yazımının yanı sıra, tam o dönemde çıkmış olması da başka hiçbir şeye benzemeyen bir tat kadar 0079'a. Evet izlerseniz naifliği sizi de gülümsetecektir ama elinizdekinin aslında çok derin, değerli bir şey olduğunu da fark edeceksinizdir aynı zamanda. Herkese önermiyorum ama sadece güncel animeleri takip etmeyip kendini daha bir animesever olarak tanımlayan ve "köşe taşı" animelerde eksiği olmasın isteyenlerin asla ıskalamaması gereken bir seridir 0079. ■ ÖMER



KARGO

YALNIZLIK MEVSİMİ

Uzun süredir ortalarda ve bir şekilde kalıcı olmayı başarmış hemen her grubun bir tane tepe noktası albümü kesin vardır. İşte Yalnızlık Mevsimi de 90'ların posterleri süsleyen ve kot markalarının nedense sürekli sponsor olduğu grup Kargo'nun "o" albümü. Tam 20 yıl olmuş çıkalı ve bu yazıyı yazarken yeniden dinliyorum da tek bir şarkı bile eskimemiş; yapım, kayıtlar tertemiz, sözler sonsuza kadar geçerli. O dönemlerde ülkemizde pek de rastlamadığımız konsept albüm fikrinin peşinden koşan grup yalnızlık fikri üzerine inşa ettiği eserinde neredeyse hiç boş yapmamış. Kalamış Parkı mı dersiniz, Bukalemun mu dersiniz veya Yalnızlar Çağı mı? İç burkucu Boğaziçi, asi Arabic Fahişe ve varoluşu sorgulayan Kaderin Dizaynı yıllar geçtikçe değerlenen, anlamları ben bir şeyler yaşadıkça katlanan parçalar oldular. Türkçe rock'ın köşe taşlarından bu albüm, ötesi yok. M.Ş.Ş.'nin sözlerdeki ustalığı Koray'ın eşsiz vokalleriyle birleşip Selim, Serkan ve Burak üçlüsünün dengeleyici desteğiyle neredeyse mükemmel bu albümü yaratmıştı. Lakin grup sonraki albümlerin hiçbirisinde bu seviyeyi tutturamadı ve on bin parçaya dağıldı. Ha ama bir 20-30 yıl sonra da bu albümle hatırlanacaklar, ondan şüphem yok. Üzücü olan bir noktaysa albümün ne Spotify'da ne de Apple Music'te bulunmaması. En azından YouTube var. ■ EREN E.



Oyungezer
SAYI: 129- 2018/07

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ, Pozan Erten

Web Geliştirme
Raşit Ulçay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 3 Temmuz 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

130

THE BANNER SAGA 3

Bruce Banner'ın dedeleri Viking göçmeni miymiş, öğrenme vakti.

AĞUSTOS'TA OYUNGEZER'DE

